

SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO

18

LE MAG DES CONSOLES

JOYPAD

M A R S 1 9 9 3

CD ROM NINTENDO
enfin du nouveau !

**FLASHBACK &
GLOBAL GLADIATORS**

**DE LA DYNAMITE
SUR MEGADRIVE**

**MECH
WARRIOR**

(SFC)
**MIEUX QUE
STAR FOX ?**

DOSSIER
*tous les jeux
sur les sports
d'équipe*

T4161 - 18 - 30,00 F



JOYPAD NOUVEAU LOOK

GAME 40
LES JEUX VIDEO
LE MERCREDI 17H / 18H
VOS QUESTIONS AU :
36 68 74 40



LISTE DES FREQUENCES

En France:

Ajaccio: 89.6
Albi: 93.4
Amiens: 91.8
Angers: 102.5
Angoulême: 88.8
Arcachon: 98.9
Arras: 98.9
Autun: 96.1
Auxerre: 96.1
Avallon: 102.7
Belfort: 93.4
Besançon: 106
Bethune: 92.2
Bordeaux: 106.8
Brest: 90.0
Brive: 102.8
Calais: 99.2
Cambrai: 92.1
Carcassonne: 99
Castres - Mazamet: 92.5
Chantilly: 106.1
Chartres: 106.1
Châteauroux: 96.2
Cherbourg: 106.1
Clermont Ferrand: 105.9

Compiègne: 105.9
Creil: 106.1
Dreux: 101.3
Dunkerque: 92.2
Fontenay le Comte: 97.6
Forbach: 104.5
Gap: 89.7
Grenoble: 93.7
Gueret: 91.2
La Rochelle: 101.3
Lacanau: 98.6
Laval: 104.9
Lens: 92.2
Le Puy: 91.5
Lille: 89.2
Limoges: 101.7
Limoux: 89.5
Longwy: 106.7
Lorient: 103.8
Lyon: 93.3
Marseille: 105.7
Metz: 92.2
Melun: 102.1
Montbéliard: 93.4
Mont de Marsan: 92.2
Montluçon: 92.7
Nancy: 94.8

Nantes: 97.7
Paris: 105.9
Pau: 92
Périgueux: 106.5
Poitiers: 99
Quimper: 102
Reims: 100.1
Rennes: 92.7
Royan: 100.4
Saint Briec: 106.3
Sarrebouurg: 96.4
Senlis: 106.1
Tarbes: 101.2
Thionville: 96.7
Toulon - Hyères: 106.2
Toulouse: 91.8
Valenciennes: 89.1
Vannes: 87.6

En Belgique:

Braine - L'Alleud: 103.3
Huy: 105.9
Louvain La Neuve: 107
Mouscron: 89.2
Dour: 106.7
Beauraing: 107.1

SOMMAIRE

EDITO



Allez hop! C'est un Joypad new look que vous tenez entre les mains. A la rédaction de Joypad on aime bien le changement et on n'hésite pas à casser les habitudes: le format avait changé il y a quelques mois et aujourd'hui on vous refait une nouvelle maquette... ça bouge! En revanche, il faut bien reconnaître que ça ne bouge pas des masses au niveau des nouveautés ces temps-ci. On a beau se dire que c'est la même histoire tous les ans à cette période, on s'était habitué à recevoir un déluge de nouveautés avant Noël et ça fait tout drôle quand ça s'arrête. Mais ne vous inquiétez pas, ça ne va pas durer. Avec toutes les nouveautés présentées à Las Vegas, on ne va certainement pas s'ennuyer cette année!

Le mois dernier, vous avez été nombreux à réagir à propos de notre article sur la réalité virtuelle de Sega et cela nous fait d'autant plus plaisir que nous avons été les seuls à vous donner cette information (allez, un petit coup d'autosatisfaction, ça mange pas de pain!). Il faut reconnaître que la réalité virtuelle c'est génial. J'aime mieux vous dire qu'une fois que je serai totalement immergé dans un jeu en réalité virtuelle, ça ne sera pas de la tarte pour me faire redescendre sur Terre... et je ne serai sans doute pas le seul! Soyez certains que nous vous reparlerons de la réalité virtuelle en détail très prochainement.

Salut les Joypadiens! ALAIN HUYGHUES-LACOUR

COURRIER.....	6
LES SORTIES A VENIR.....	8
NEWS	10
INTERVIEW DE LAURENT	
PETITGUILLAUME	24
DOSSIER :	
LES JEUX DE SPORTS.....	26
PREVIEWS	34
CONCOURS : POLYGRAM VIDEO/	
JOYPAD	43
ARCADES	54
TESTS	56
ASTUCES.....	148
PETITES ANNONCES.....	158

MEGADRIVE

CAPTAIN PLANET	82
FLASHBACK	72
KRUSTY'S FUN HOUSE . IFC132	
MC DONALD'S GLOBAL	
GLADIATORS	80
MEGA LO MANIA	84
OUTLANDER	92
SUPERMAN	90
TORTUES NINJA V.....	88
WORLD CLASS LEADERBOARD....	94

GAME GEAR

INDIANA JONES	119
SMASH TV.....	118
THE SIMPSONS BART VS	
SPACE MUTANTS.....	116

MASTER SYSTEM

GEORGE FOREMAN KO BOXING	100
--------------------------------	-----

PREDATOR 2.....	96
TECMO WORLD CUP SOCCER .98	

GAME BOY

ALIEN 3	124
BC KID	122
LOONEY TUNES..... IFC140	
MEGAMAN 3.....	126
OUT OF GAS	127
PARODIUS	128
POPEYE 2	IFC137
TERMINATOR 2	
THE ARCADE GAME	130
TIP OFF.....	131

SUPER FAMICOM

ALIEN VS PREDATOR.....	104
CACOMA KNIGHT	113
CALIFORNIA GAMES	106
ROAD RUNNERS..... IFC145	
HOME ALONE	IFC133
JAMES BOND JR	IFC134
MARIO PAINT..... IFC136	
MECH WARRIOR	108
PRINCE OF PERSIA..... IFC138	
RACE DRIVIN'	IFC144
SOKKOBAN	110
SPINDIZZY	IFC142
USHIO AND TORA	112

SEGA CD

CHUCK ROCK	56
KRIS KROSS	60
SEWER SHARK	62

THE HOOK	64
----------------	----

NINTENDO

PROBOTECTOR 2.....	114
--------------------	-----

INDEX DES ANNONCEURS

SEGA.....	4-5
NEW TELE MEDIA	19
5 MAJEUR	17
BIBLE DES POKES	23
VIDEO GAMES	39
TRANSLAN.....	41
MICRO GAMES.....	49
ARKADOID	52-53
INNELEC	59
MICROMANIA	67-68-69-70-71
ESPACE 3.....	76-77
HARD DISCOUNT	95
LUDI GAMES	102-103
VOLUSIA.....	111
SHOOT AGAIN.....	120-121
ULTIMA.....	125-135
GAME GENIE	129
AFLS	141
COMPUSTORE.....	143
ZBD	149
WINNERS GAMES.....	151
FAIR PLAY.....	15
TOP GAMES.....	157
SCORE GAMES.....	161
BIG BEN.....	15
M40.....	II COUV
HOSTO DU COEUR.....	III COUV
KONAMI	IV COUV

JOYPAD est une publication mensuelle éditée par CHALLENGE Sarl, 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris • Tél: (1) 40 35 48 44, Fax: (1) 40 35 16 47. Associés: Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN. Directeur de la publication: Marc ANDERSEN • Rédacteur en chef: Alain HUYGHUES-LACOUR • Direction Artistique: Alain LANGLOIS • Maquette: LINOS, NATHALIE, FABIENNE et PIXEL PRESS STUDIO • Coordination technique: Claude LUCAS et DANBISS • Publicité: Isabelle WEILL • NEWS: J'm DESTROY • Trucs & astuces: Steph et le plus beau de tous les testeurs de sa classe: GREG • Courrier: TSR et GREG L'INVINCIBLE • Correspondant: JAPON • Softbank • Directeur des ventes: PROMEVENTE - Michel Yatca, (1) 45 23 25 60. Terminal EB6 • Modification de service et réassort: N° VERT: (1) 05 19 84 57. Photogravure: PPO, RPM, et Intégral • Imprimé par Jean Didier • Distribution: Transport Presse. • Illustration de couverture: MECH WARRIOR • ACTIVISION Tous droits de reproduction réservés. Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.

Alors,
on vise le titre? ...



Avec le Challenge Européen SEGA 1993,
on va tout de suite voir qui est le plus fort !

A BORD DU TRAIN SEGA, JOUÉ POUR LE TITRE EUROPÉEN 93 ET VOYAGE DANS LA DIMENSION SEGA.

DU 10 AVRIL AU 9 MAI, LE TRAIN SEGA S'ARRÊTE
DANS LES 22 PLUS GRANDES VILLES FRANÇAISES POUR TE DÉFIER.

Prêt à relever le défi ? Ça tombe bien.
Le train SEGA revient dans ta ville pour
le Challenge Européen SEGA 93. Si tu
vises le titre de Cham-
pion d'Europe sur
SEGA, c'est mainte-
nant ou jamais, alors
à toi de jouer. Tu pour-



ras voyager dans la dimension SEGA,
découvrir la perfection du laser sur
Mega CD et essayer
toutes les nouveau-
tés. Alors, si tu te sens
à la hauteur, rendez-
vous dans le train
SEGA! On verra qui
est le plus fort...

Lille 10/4 et 11/4, Amiens 12/4, Rouen Pré-
fecture 14/4, Reims 17/4, Strasbourg 18/4,
Mulhouse 19/4, Besançon 20/4, Nancy 21/4,
Dijon 22/4, Lyon Perrache 23/4 et 24/4,
Clermont-Ferrand 25/4, Grenoble 26/4,

Marseille St-Charles 27/4, Montpellier
28/4, Toulouse Matabiau 29/4, Bordeaux
St-Jean 01/5, Tours 02/5, Angers 03/5,
Nantes 04/5, Rennes 05/5, Le Mans 06/5,
Paris Montparnasse 08/5 et 09/5.

TOUTES LES INFOS SUR 3615 SEGA.



**CHALLENGE
EUROPÉEN
SEGA**

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

COURRIER

des lecteurs

Quel courrier! Il est vrai que nous avons un brin de retard! Quand je dis un brin, je pense une branche, ou même un tronc... mais de baobab géant! Bref, cela pour dire que nous avons passé plusieurs nuits à dépouiller la montagne (à côté l'Everest est un gnome -un lutin selon certain-) de courrier. Et conclusion, nous nous sommes franchement amusés! Il a même fallu emmener AHL à l'hôpital, il ne pouvait plus s'arrêter de rire; ses rires étant entrecoupés d'un "tu le crois ça, escroc!" nerveux. Rassurez-vous, il va beaucoup mieux. Histoire de vous en faire profiter, nous avons joint à vos subtiles questions les moments les plus sympas de vos lettres, histoire de dire que l'on n'est jamais drôle en vain (c'est le proverbe du mois!)

Bonjour la foule de génies! Firsto, je l'admets, j'ai une écriture digne d'un hiéroglyphe égyptien. Cela aurait peut-être fait plaisir à Champollion, mais peut-être pas à vous. Je vous donne mes questions de suite, après tout, il vaut Moktar que jamais!

1° Pourquoi les notes sont-elles, parfois, un peu plus basses dans les tests européens que dans les tests import? Prenons Ghous'n'Ghosts: l'animation a été améliorée, mais la note passe de 98% à 95%.

2° Quand Mario 4 débarquera-t-il sur NES?

3° Pouvez-vous me dire si Guest, Wing Commander (WC, hum!) et l'un des Ultima sont prévus sur CD Rom Nec (eh Laurent, tu as écrit CD Rom NES! Tu as un scoop ou quoi?)

En fer et oxydation, il est déjà minuit! Répondez à mes questions!... Si ça vous chante. Laurent Maüsli (Suisse)

Tu vois, ça nous chante! Et en plus, tu as été exaucé! Tu vois, notre belle (bien qu'irrégulière) rubrique des daubes! On ne manque pas un navet! Il faut savoir se prémunir des mauvais jeux comme de la peste indienne!

1° Les changements de notes entre les versions import et les versions nationales s'expliquent de deux façons. Tout d'abord, il est vrai que l'animation des jeux sur la console française est souvent plus lente. Attention, j'ai dit souvent, pas toujours! Street Fighter II est, à ce titre, un bon exemple, la différence entre une 50Mhz et une 60Mhz se faisant vraiment sentir. En outre, les jeux en sortie nationale sortant plus tardivement, il est courant que le testeur, ayant pu voir autre chose de mieux entre temps, se fasse plus sévère à l'égard du soft qui date un peu.

2° Avant de revenir sous la forme d'un jeu de plates-formes, Mario s'essaye à d'autres activités. Nintendo, et les autres éditeurs, exploitent à fond sa mascotte avant de la lancer dans de nouvelles aventures! Mindscape sortira par exemple un Mario's Missing, jeu éducatif sur Super NES et Bullet Proof éditera un jeu de réflexion tournant autour de Mario, également intitulé Yoshi's Cookie (dans le genre du Yoshi de la 8 bits) sur Super NES aussi.

3° Après Loom, on pourrait s'attendre à voir débarquer des jeux comme Wing Commander ou les Ultima, mais absolument rien n'est prévu, pas même le moindre petit soupçon de projet aussi insignifiant soit-il! En d'autres mots, nibe, mais certainement pas Guest!

Cela fait plusieurs mois que j'hésite à vous écrire, mais je me lance. J'espère que vous me publierez (et paf! ça y est! exaucé!) Voici les questions:

1° Dans votre n°14, vous dites que la Master System n'aura plus de nouveaux jeux de chez Sega. Et dans le numéro 16, vous dites que Sega va développer Street of Rages, Bugs Bunny... Alors?

2° Dans le numéro 15, vous notez le jeu Landstalker 98%. Et même pas de

superstar! Le pire, vous mettez un coeur brisé: "une cartouche 16 mégas, ça coûte pesos". Je vous rappelle que Street Fighter II était dans les coeurs brisés RAS et qu'il coûte 690Fr, ce qui est parfaitement scandaleux. Et vous rajoutez que le japonais gêne pour suivre le scénario. Evidemment! C'est la version japonaise. Attendez la version européenne! J'ajouterai que Street of Rage II, 16 mégas, coûte 395Fr.

3° A propos de SF II, de folles rumeurs circulent au sujet d'un code qui permettrait de jouer Bison, Vega... Pitié, est-ce vrai?

4° Le jeu Bubsy d'Accolade: sera-t-il distribué par Sega après le procès? Enfin, ultime question, le Mega CD II vaut-il l'achat? Avec l'arrivée des 32 bits, je me pose vraiment des questions.

Sébastien Barlot (St Geneviève des Bois)

En voilà une foule d'excellentes questions! Tu vois, on répond à tout, même à tes critiques!

1° L'astuce, c'est que Sega, tout en annonçant sa volonté d'arrêter de faire des jeux pour la Master System, avait encore des jeux en cours de réalisation. Il faut les finir. De plus, si Sega arrête, les autres éditeurs comme Domark, par exemple, continueront pendant un certain temps.

2° Pour ce qui est du superstar, c'est une erreur de notre part. Alors je le dis au nom de tout le monde, LANDSTALKER EST SUPERSTAR! Les pendules sont remises à l'heure grâce à ta vigilance. Pour ce qui est du prix, c'est, en fait, une question d'import. Landstalker sortira pendant l'été pour la France, avec des textes en anglais, et son prix ne devrait pas dépasser celui de Street Of Rage II.

3° Effectivement, de nombreux bruits courent au sujet de codes, qui, pour la plupart, tournent autour de l'action replay, mais aucun ne marche! Tu veux des codes? En voilà 7E0ED10X, le X étant un chiffre entre 1 et 9 ou une lettre entre A ou B, ou 7E0CD10X, et idem pour le X. Tu verras, ça ne marche pas vraiment, le combat commence et l'écran se bloque... Hum! Hum!

4° Accolade ayant remporté son pro-

cès, cette société devrait pouvoir sortir sans problème son jeu Bubsy, en utilisant son propre réseau de distribution. Sega ne devrait pas mettre des bâtons dans les roues de cette société! Oeil pour oeil, mais pas de revanche mesquine et donc pas de boycott.

5° Il faut que tu saches que les 32 bits ne sont pas près d'arriver. Celle de NEC est plus ou moins prévue pour le début 1994 alors que celle de Sega n'a encore aucune date de sortie. Le Mega CD II sortira en septembre de cette année, officiellement, en France. Lorsque l'on voit de quoi est capable SONY par exemple, on se dit que cette machine va tout de même valoir la peine. A toi de voir s'il est préférable d'attendre la prochaine génération de consoles, qui auront aussi un CD Rom. A toi de faire le choix, un choix qui dépend de tes économies!

Salut à toute l'équipe de Joypad!

Votre mag' sur les consoles est excellent, je vous suis depuis vos débuts de tests sur "Joystick" et maintenant, le super Joypad est là!

Il y a plusieurs choses que j'aimerais vous dire:

_Pourquoi n'enfonchez-vous jamais les jeux en preview, même lorsqu'il s'agit de jeux n'ayant pas d'originalité follement nouvelle. A chaque fois, les petits textes qui accompagnent les photos d'écran ne s'avancent jamais à dire du mal d'un jeu, et lorsque le jeu sort, il est nul et se plante. Pourquoi donc le journaliste ne met pas en garde le lecteurs des sorties de daubes, etc...

Je voulais vous dire aussi qu'Olivier devrait arrêter de boire, car page 104, il a dit "on attend Street of rage II"(...) puis il parle d'avoir joué à Shinobi III. Alors mon cher Olivier, ne vous plantez plus comme ça! Vous êtes un assez bon testeur pour ça!

Mr AHL, vous êtes passé un soir sur Fr3 (...), les quelques secondes où je vous ai vu vous exprimer, on s'aperçoit que vous êtes réellement passionné par ce que vous faites (...) Je change de sujet pour savoir si J'm Destroy ne s'appelle pas en réalité Jean-Marie ou Jean-marc Démolit? (...) Je sais que ça n'arrive pas souvent, mais vous avez encore planté vos tronches dans les photos. (Sunset riders, Winds of Thunder)(...) dans Jugle strike, vous n'avez pas parlé non plus de la scène avec un hydroglisseur. Faudrait p'têt nous le dire, vous êtes là pour ça!

Bon, ce que je voulais dire a été dit et j'espère ne pas avoir été trop rude avec vous. Bye et vivement le Joypad de Mars!

Président du club.sega de Mans,

Franck dit "Fox"

Oula, une grande personnalité du monde des jeux nous écrit, ça n'rigole plus, là! Bon alors je vais être cash avec toi, vieu(x?): j'adore tes questions, car elles sont franches et directes, comme les réponses que je vais te donner.

Tout d'abord, on ne peut jamais dire qu'une preview est bidon pour trois raisons:

_les éditeurs ne nous en fileraient plus jamais (ça, c'est le côté Bizness)

_Un jeu pas fini, dur de le juger! Sauf dans des cas comme Winds of thunder où rien que le premier stage buggé éclate tout ce qui a été fait dans le domaine, ou encore des gros titres comme Sonic II.

_Et enfin, si l'on devait dire qu'un jeu pas original s'annonce pas original, ben...on le fait! Relis bien les textes des shoot'em up annoncés. A part Axelay, on a toujours (enfin Destroy a toujours) été très clair sur ce point: un jeu classique est toujours annoncé comme classique!

Après pour O'Prezo c'est très dur pour lui. Déjà qu'il est bien accroché à la seringue et la bouteille, il est, en plus, très perturbé par toutes les eproms que nous recevons. (eproms=jeux pas finis que les éditeurs nous envoient, en gros)Et il arrive que les éditeurs nous envoient des eproms que l'on peut tester car le jeu est fini mais le temps de nous envoyer la cartouche on sera en retard, etc... et O'Prezo a cru que l'eprom de ShinobiIII était testable et pas celle de SRII!

Ahl est très content et, me rendant compte de la sincérité qu'il dégage, je suis en train de le persuader de rentrer au Ministère de la Culture et de l'Education Nationale (épreuve jeux videos au bac! On rêve!) Plus sérieusement, il est très content de voir que sa passion se lit sur son visage et très fier de pouvoir la transmettre à ses lecteurs. J'm destroy s'appelle, en fait, Julien-Mickaël (étrange non?) et son nom de famille ne sera pas divulgué.

Pour les photos, désolé, mec! ce sont les choses de la vie. Vois-tu, les abeilles, les oiseaux, les fleurs, les moutons, etc...ben à joypad c'est pareil. ce qui explique que certaines photos se perdent. Voilà!

Greg

Salut, joyapd!

Votre magazine est bien, mais voici quelques propositions pour l'améliorer:

1: Dites à tonton Stephane que dans ses pages d'astuces, c'est vraiment le bronx. Pourquoi ne pas séparer les astuces sega et Nintendo?

2: Pourquoi ne pas consacrer une rubrique entière à l'action Replay?

3: L'action Replay est-il nocif pour la Snin?

4: Y aura-t-il un World Heroes sur Snin?

5: Mortal combat sur consoles?

6: Sympas les autocollants SFII, mais c'est comme la mégadrive, ça manque de couleurs

7: On a pris la peine d'écrire depuis la Suisse, alors soyez gentils et répondez-nous!

Les 2 Suisses.

Les 2 Suisses? Y'en a un qu'est mort ou quoi? Bon bref. Alors, pour changer le Canard, c'est fait puisque l'on a viré Linos et Danbiss. Et je vais répondre à tes questions si je veux pas les rejoindre:

1: Stef est viré, c'est pour ça. Et puis, plus sérieusement, il y a aussi la Neo-geo, la Lynx, la Nec, on ne va pas faire de séparations entre tout ça non? Car voyez-vous(je m'adresse aux deux), si vous envoyiez tous vos astuces le même jour, elles arriveraient le même jour; mais là, on les met en page au fur et à mesure de leur arrivée! Plus vous les envoyez tôt et plus elles ont de chances de paraître.

2: L'action replay est virée de toute façon, donc, je ne vois pas pourquoi on ferait une rubrique la dessus. C'est comme les astuces, ils (les codes) nous parviennent n'importe quand!

3: L' Action truc est aussi nocive pour ta Snin que pour ta machine à laver.

4: World heroes n'est pas prévu, mais pour répondre au massif courrier à ce propos: tous les jeux Neo-geo produits par SNK seront convertis sur Snin. Dernier en date: Art of fighting. Par contre, les jeux Neo de chez Alpha, c'est niet. Pas de Magician lord et compagnie.

5: Mortal combat, y'a pas de dates, mais c'est sur Snes, Gboy, Mdrive, MCD, Ggear, et Singer(celle où vous mettez l'Action replay)

6: Ben on verra ça lorsqu'on fera des autocollants du jeu "Punky orange yellow green blue purple warrior".

7: T'es fou vous? On va pas se prendre le crâne à répondre à des lecteurs de Suisse. Au fait, j'adore la fondue, si vous pouviez m'envoyer du frometon de chez vous, n'hésitez pas! merci d'avance!

Greg

Ps: Pour le courrier des types qui sont bloqués dans Landstalker, n'écrivez pas, je n'aurai pas la place de répondre, faites comme une charmante damoiselle de Sète, téléphonez le Mercredi et le jeudi, et demandez moi(Greg) ou Ahl, voilà!

CHANGE PAS D CA VIENT !

A partir de ce mois-ci, vous trouverez dans cette nouvelle rubrique la liste des jeux qui sortiront le mois suivant au Japon et en France. Vous voyez, on ne vous cache rien !

IMPORT SUPER FAMICOM

DATE SORTIE	NOM DU JEU	GENRE	nbMEGA	EDITEUR
MARS				
05/03/93	JOJO BIZARRE ADVENTURES	ROLE	12 M	COBRA TEAM
05/03/93	EXHAUST HEAT 2	COURSE	8 M	SETA
05/03/93	MONOPOLY	JEU SOCIETE	8 M	TOMY
05/03/93	DEVIL COURSE	SIMUL. GOLF	8 M	T&ESOFT
05/03/93	ALBERT ODYSSEY	ROLE	8 M	SUNSOFT
05/03/93	IHATOOVE STORY	ROLE	8 M	HECT
12/03/93	SUPER KICK BOXING	PORT	8 M	ELECTRO BRAIN
12/03/93	LEFEND OF OGRE BATTLE	SIMULATION	2 M	QUEST
12/03/93	2020 SUPER BASEBALL	SPORT	12 M	KAC
12/03/93	SUPER FAMISTER 2	SPORT	8 M	KEMCO
12/03/93	EDONO KIBA	ACTION	8 M	MICRO WORLD
19/03/93	BIO METAL	TIR	8 M	ATHENA
19/03/93	USA ICE HOCKEY	PORT	8 M	JALECO
19/03/93	N. MANSEL F-1 CHALLENGE	COURSE	8 M	NICS
19/03/93	SON OF DRACULA	ACT/ROLE	8 M	NAXAT
19/03/93	JUNGLE WARS 2	ROLE	12 M	PONY CANYON
20/03/93	DRAGON BALL Z SUPER SAYA	BASTON	16 M	BANDAI
25/03/93	SUPER WAGAN LAND 2	ACTION	8 M	NAMCO
25/03/93	SUPER GINGISKAN CONQUEST	SIMULATION	12 M	KOEI
26/03/93	NOI GEAR	ACT/ROLE	8 M	WOLF TEAM
26/03/93	BLUES BROTHERS	ACTION	4 M	KEMCO
26/03/93	POP'N TWIN BEE	TIR	M	KONAMI
26/03/93	DEAD DANCE	ACTION	16 M	JALECO
26/03/93	INTERNATIONAL TENNIS TOUR	SPORT	8 M	MICRO WORLD
COURANT	YOSHI'S COOKY	PUZZLE	4 M	BPS
COURANT	POWER MONGER	SIMULATION	8 M	IMAGINER
COURANT	METAL MAX 2	ROLE	8 M	DATA EAST
COURANT	ULTRA 7	ACTION	8 M	BANDAI
COURANT	THE GREAT BATTLE 3	ACTION	10 M	BANPRESTO

E MAIN...

OFFICIEL

MEGADRIVE

SHINOBI III	ACTION	SEGA
TWO CRUDE DUDES	BEAT THEM UP	DATA EAST
SIDE POCKET	SPORT	DATA EAST
CAPTAIN PLANET	ACTION	SEGA

GAME BOY

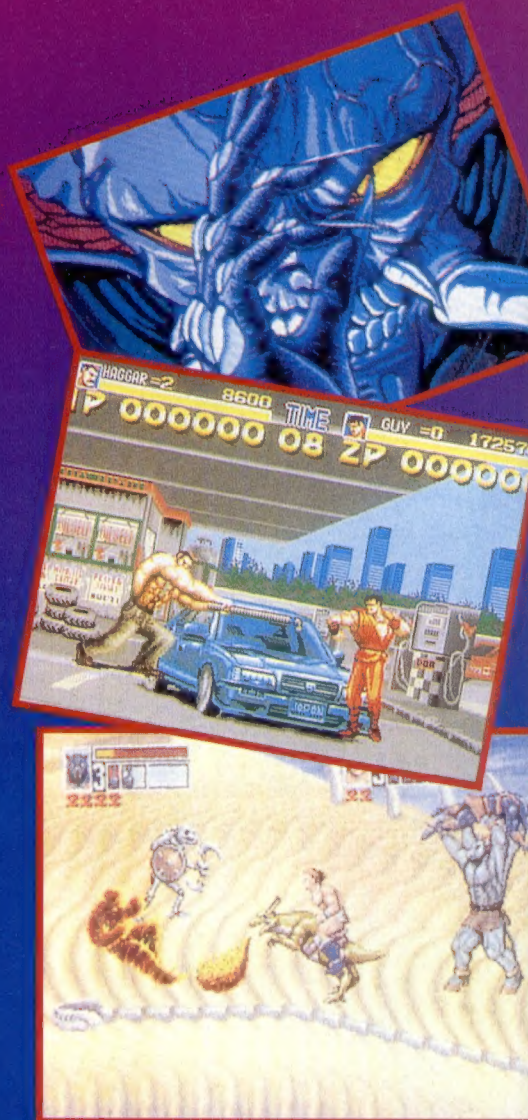
CASTLEVANIA 2	ACTION	KONAMI
---------------	--------	--------

NES

CASTLEVANIA 3	ACTION	KONAMI
---------------	--------	--------

SUPER NINTENDO

PARODIUS	SHOOT THEM UP	KONAMI
SIM CITY	STRATEGIE	
MICKEY: MAGICAL QUEST	ACTION	CAPCOM
SUPER PANG	ACTION	CAPCOM



IMPORT SEGA

DATE SORTIE	NOM DU JEU	GENRE	FORMAT	EDITEUR	MACHINE
MARS					
12/03/93	SIM EARTH	SIMULATION	CD-ROM	SEGA	MEGA CD
12/03/93	DEVASTATOR	ACTION	CD-ROM	WOLFTEAM	MEGA CD
12/03/93	NINJA WARRIORS	ACTION	CD-ROM	TAITO	MEGA CD
19/03/93	SPLATTERHOUSE3	ACTION	16 M	NAMCO	MEGADRIVE
19/03/93	DARK WIZARD	ROLE	CD-ROM	SEGA	MEGA CD
19/03/93	WOLFCHILD	ACTION	CD-ROM	VICTOR	MEGA CD
26/03/93	DORAEMON	ACTION	4 M	SEGA	MEGADRIVE
26/03/93	OUT RUN 2019	COURSE	8 M	SIMS	MEGADRIVE
26/03/93	GOLDEN AXE 3	ACTION	8 M	SEGA	MEGADRIVE
26/03/93	CYBORG 009	ACTION	CD-ROM	RIOT	MEGA CD
26/03/93	JAGUAR XJ220	COURSE	CD-ROM	VICTOR	MEGA CD
26/03/93	FINAL FIGHT CD	ACTION	CD-ROM	SEGA	MEGA CD
26/03/93	ANET RETURNS	ACTION	CD-ROM	WOLFTEAM	MEGA CD
COURANT	GODS	ACTION	8 M	PCMCOMPOLITE	MEGADRIVE
COURANT	BOGUIG BOWLING	SPORT	4 M	VISCO	MEGADRIVE
19/03/93	POUYO POUYO	PUZZLE	2 M	SEGA	GAME GEAR
26/03/93	MICKEY MOUSE 2	ACTION	4 M	SEGA	GAME GEAR

NEWS

PREVIEWS

NEWS: LE REPOS DES GUERRIERS

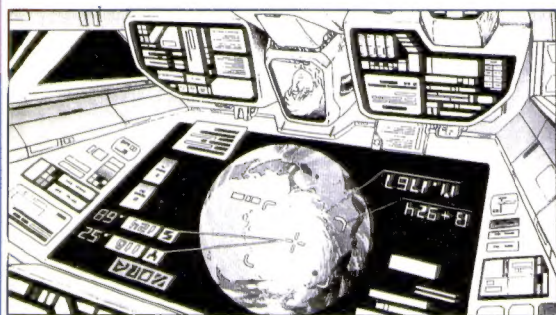


Vous avez été nombreux à nous demander des Mangas dans les news de Joypad. Passionnés que nous sommes par cette "déferlante" qui vient, une fois de plus, du Japon, le Rédac'chef a décidé d'incorporer cette actualité à celle des jeux vidéo. Etroitement mêlées aux jeux, les vedettes des mangas sont très souvent converties en jeux, quelques mois après leur sortie chez les nippons. Pour être encore plus intéressants et encore plus rapides, nous ne cesserons de vous avertir lorsque l'un de ces personnages sera racheté par Capcom, Konami, Sunsoft, etc. Après le CES de Las Vegas, les nouveauté

tés en ce bas monde se font un peu plus rares, moins de titres en prévision donc ce mois-ci, mais on ne s'affole pas, les mois à venir promettent.

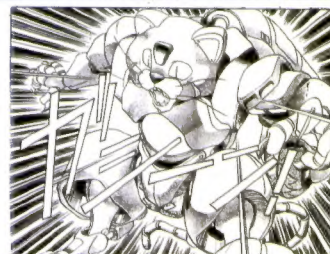
COSMIC FANTASY

INFO



Ce jeu de rôle qui comporte 3 volets sur Nec et 2 sur Mega-cd est totalement inconnu en France, car

il est entièrement en japonais. Pourtant, au Japon, les personnages de ce jeu sont sujets à un véritable culte, et ainsi ce qui devait arriver arriva: une adaptation manga. Soyons francs: le scénario est très relâché, malgré un graphisme assez sympa, comme vous pouvez en juger vous-même. Ayant une vocation de BD de science fiction, les héros y passent les 3/4 des pages à faire des gaffes du genre: surprendre des filles en train de s'habiller, ou sous la douche, etc. A noter dans cette histoire: la présence de Nyan, l'homme-chat le plus obsédé du monde!



A PROPOS DU CD-ROM SUPER FAMICOM

Nous le désirons ardemment et, pourtant, le CD-ROM Adapter SFC se fait légèrement attendre. Sera-t-il à la hauteur de nos espérances?

sûrement...et j'en veux pour preuve les chiffres suivants: en décortiquant le CD-ROM que trouvons-nous? Un bloc mémoire contenant une mémoire principale (DRAM) de 8 Megabit, une SRAM de 1 Megabit

(plus 1 Mb SRAM de sauvetage), une mémoire supplémentaire de survie (DRAM anti-saturation ou Buffer Memory) de 4 Mb, et une mémoire morte (ROM) pour le système de 2 Mb.

Un coprocesseur 32 bit (le SCCP RISC), dont l'architecture, assemblage de quatre sous-blocs, ressemble à celle d'un simple microprocesseur, qui possédera une horloge interne tournant à environ 21 MegaHertz et une mémoire tampon (ou cache) d'un Kilobyte. Ce sera le SCCP qui assurera toute la partie calcul du CD-ROM.

Pour le seconder dans sa tâche ardue, le CD-ROM abritera un décodeur CD-ROM (HANDS), microprocesseur 16 bits dont l'horloge interne tournera à environ 4,3 MHz.

Enfin, un drive CD qui pourra transmettre, en mode normal environ 150 Kilo Byte par seconde

et un peu plus du double (toujours par seconde) en mode rapide. Le temps d'accès au minimum sera de 0,7 seconde et au maximum de 1,4 secondes... une performance impressionnante !

Ceci étant précisé, penchons-nous sur les nouvelles informations. D'abord, point de vue mémoire, rappelons que son importance est due, en partie, à l'énorme demande en mémoire du SCCP et du HANDS. Là où cela devient passionnant, c'est que les 2 Mb de la SRAM permettront de sauvegarder activement n'importe quelle partie de n'importe quel type de jeu (shoot'em up, beat'em up, RPG bien sûr et jeu d'action) et cela, à n'importe quel moment de la partie (en plein milieu d'un stage de shoot'em up par exemple). Ca, c'est super gigadémentiel car alors, fini les continus barbants.

Comment oublier également que les animations (et notamment celles en 3D) seront en temps réels. De plus, l'affichage successif de 36 images par seconde en plein écran (et c'est là où réside la puissance) ouvriront la voie à de superbes et vrais vidéo films.

Enfin, ce CD serait prévu pour la fin de cette année (et même peut-être avant selon certaines sources nippones) et serait vendu au prix modique de 27000 Yen (environ 1080 frs) au pays du soleil levant. De quoi baver d'impatience.



ANGEL POEM II

SUPER
CD ROM
RIOT



Voilà un jeu qui fait suite au premier Cd ayant bénéficié du nouveau Super-cd nec. A l'époque (un peu plus d'un an) ce jeu n'était pas si mauvais mais un peu quelconque. Et bien, voilà qu'il en est de même avec ce second titre. Même si très peu d'informations nous sont parvenues sur ce titre, on peut affirmer, sans trop se brûler, que ce jeu s'enfoncera dans les méandres du classicisme et n'apportera rien de nouveau au monde du jeu de rôle sur console. Voilà.

SPIDERMAN SINISTER SIX

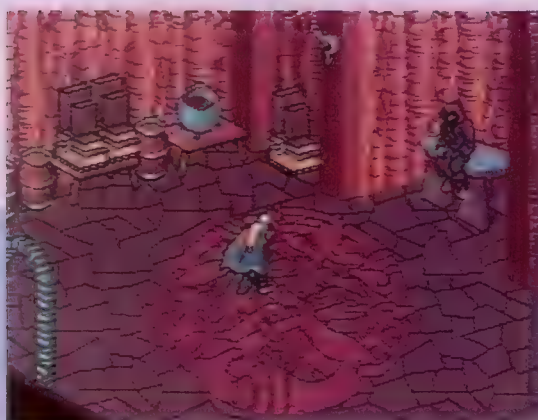
**GAME GEAR
MASTER
SYSTEM
ACCLAIM**

Spiderman est loin d'être un homme ordinaire, il semble être complètement aimanté par les événements graves qui peuvent se passer à travers le monde. Une alerte à la bombe dans un supermarché, et hop, il débarque sur le champ. Un chien qui fait pipi par terre et hop, le voilà qui déboule, une carafe à la main, pour le pas salir le trottoir. Cette fois-ci pourtant, les choses sont graves, alors ne prenons rien à la légère, ce n'est pas bien. Très prochainement disponible sur

Master System et sur Game Gear, Spiderman Sinister Six est un jeu de plates-formes et d'action comme on devrait les aimer et les clamer. Dans la demi-douzaine de niveaux qui sera proposée à l'homme araignée, il devra non seulement tisser des toiles pour se débarrasser des ennemis qui se trouveront sur son passage mais, également, ne pas se trouver coincé dans les labyrinthes qui abondent dans cette réalisation d'Acclaim.



HEIM DALL



Après quelques essais américains, principalement en jeu de plates-formes sur Sega CD, on refait un petit tour au Japon, le pays des jeux de rôle avec Heim Dall. Dans cette réalisation, vous êtes dans la peau d'un jeune et valeureux aventurier qui ne rêve que de richesse et de gloire. Un jour,

l'occasion lui est donnée de montrer au monde entier qu'il est bien l'homme de la situation: les forces du mal se rebellent contre son peuple. Sur Mega CD cette production de Victor Musical Industries s'annonce comme éclatante. Avec une grande partie d'action, l'ensemble de ce jeu de rôle se déroulera en trois dimensions, dans un dédale de salles et de donjons où de nombreux cafards véreux vous attendront pour leur goûter. Agrémenté par des musiques que je qualifierai comme plus que grandioses, aucune date de sortie n'est encore annoncée pour ce titre. Heim Dall sera toutefois, à n'en pas douter, un jeu d'une grande facture sur ce support.

**SUPER
FAMICOM
BULLET
PROOF
SOFTWARE**

YOSHI'S COOKIE

Dans la lignée des Tetris et autres Columns, Yoshi's Cookie est un jeu de réflexes et de réflexion dans lequel vous jouez le rôle, soit de Mario soit de son inséparable dinosaure, Yoshi. Engagés par une pâtisserie pour sortir les gâteaux du four, les affaires de nos deux



héros se corseront lorsqu'ils devront séparer les gâteaux les uns des autres et les mettre en boîtes, pour une livraison rapide. Au départ, tout va très bien, mais rapidement, tout se précipite et ils doivent réellement se donner du mal pour parfaitement aligner ces foutus Cookies afin qu'ils disparaissent de l'écran. Graphiquement très mignon, Yoshi's Cookie peut se jouer seul ou à deux, ce qui n'est pas inintéressant. Sortie annoncée au Japon à la fin du mois de mars.

-TELEX-TELEX-TELEX-

D'après nos espions installés un peu partout à travers le monde, il

semble possible que Street Fighter II débarque sur Megadrive dans le

courant du mois d'Avril. J'ai bien dit semble possible, Sega et Capcom

étant sur le sujet aussi muet que des carpes.

EL VIENTO

Alors qu'Annette va avoir un nouvel épisode de ses aventures sur Mega-cd, on a découvert que lors de la sortie du premier El viento sur MD, il y a bientôt un an de cela, était parue une petite BD de 3 épisodes faisant une intro au jeu. On vous montre quelques zolis dessins, histoire de dire que ça existe, car ce sont des planches désormais introuvables! Dommage, car le scénario commençait plutôt bien. Vous vous souvenez, Henry, la secte Ashtur, etc...(cf dossier dans Joypad numéro 8.)

MEGA CD
SEGA

3X3 EYES

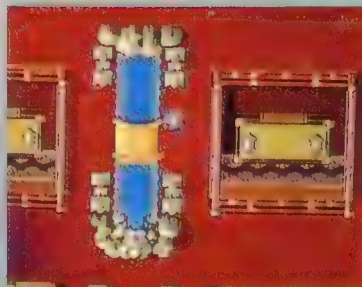
Amateurs de jeux de rôle en tong où l'on ne comprend rien, sauf lorsqu'on y joue dix heures d'affilée avec un dictionnaire de Kanji à côté de soi, à vous Mega CD: Magic Quest, 3x3 Eyes débarque au Japon sur votre support préféré. Cette superbe aventure vous conduira, tour à tour, en haut des montagnes sacrées du Japon antique et au fin fond des grottes préhistoriques de l'Amazonie Equatoriale. Certes, j'exagère un tout petit poil, mais ceci avait pour but de vous montrer à quel point ce jeu pouvait être riche et gigantesque. Développé pour le Mega CD et exclusivement pour lui, Sega a intégré dans ce titre tout son savoir et toute sa conviction; autant vous dire de suite qu'au Japon, et malgré les ventes un peu faiblardes de la machine, Magic Quest devrait cartonner et pas qu'un peu. Surtout lorsqu'on connaît le succès des Jeux de Rôle au pays du Soleil Levant.



CD ROM
HUDSON
SOFT

KAKUBI ADVENTURE

Tous ceux qui ont eu la chance de s'édifier un jour avec le meilleur jeu de rôle jamais sorti (Far east of eden II) vont être comblés en apprenant que la suite arrive à grands pas. Délaissant le Japon ancestral pour ce 3ème épisode, le Kabuki se décide à aller explorer l'Angleterre victorienne. Toujours doté d'une bande sonore hallucinante et de graphismes somptueux, ainsi qu'une démo incroyable, il fera très certainement le même carton que son petit frère lors de sa sortie au Japon.



aller explorer l'Angleterre victorienne. Toujours doté d'une bande sonore hallucinante et de graphismes somptueux, ainsi qu'une démo incroyable, il fera très certainement le même carton que son petit frère lors de sa sortie au Japon.

DWARM BLADE

Vous connaissez tous Climax? Je vous rappelle brièvement de qui il s'agit: c'est un département spécialement créé par Sega Japon pour faire les meilleurs jeux de rôles et d'aventures qui soient. Auteurs des fabuleux Shining in the darkness, Shining force et Landstalker, ils sont, en plus, les co-auteurs de cette très belle BD qu'est Dwarm blade. Se déroulant dans l'univers de Climax, l'histoire tourne autour de Hash, un homme-loup assez étrange qui serait responsable de nombreux massacres, mais qui a la mémoire un peu courte. Recueilli par un groupe d'aventuriers composé d'une elfe, d'un homme, d'un homme-tigre et d'un hybride-lézard, décidés à en savoir plus sur ce bonhomme. Et puis, que cherche à faire le tout-puissant Dark Sol? Tout ceci, vous le découvrirez dans Dwarm blade!



MEGA
DRIVE
TECMAGIK

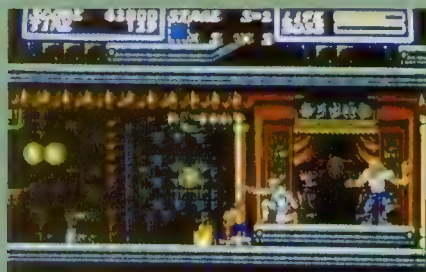
ANDRE AGASSI TENNIS

Annoucé pour sa sortie dans le courant du mois de mai, André Agassi est une nouvelle simulation de Tennis sur Megadrive. Comme il n'y en a pas des masses sur cette machine, on ne peut que se réjouir, d'autant que cette réalisation s'annonce on ne peut mieux. Avec une option skin game que l'on n'a plus l'habitude de voir dans les simulations de Tennis, André Agassi vous permettra sans doute, après de nombreux efforts et des heures d'entraînement, de devenir riche à millions. En choisissant parmi les huit joueurs disponibles qui possèdent tous leurs caractéristiques propres ainsi que parmi les quatre types de surface (terre battue, gazon, dur et gazon artificiel -une nouveauté dans le monde du tennis-) proposés, Tecmagik nous promet de longues heures de jeux.



MEGADIVE
SAMMY

DEEP SCANNER



Si vous connaissez le film Scanner, un superbe moment de science fiction, vous pouvez mettre de côté toutes vos connaissances, vous n'en aurez aucunement besoin dans cette réalisation qui n'est, ni plus ni moins, qu'un jeu d'action au scrolling multi-directionnel. Réalisé par Sammy, Deep Scanner risque pourtant d'en contenir plus d'un, vu la qualité des graphismes et des diverses difficultés rencontrées au cours de ce jeu. Armé d'un pistolet laser à répétition et d'armes que vous aurez eu la chance de récupérer au cours de vos diverses péripéties par le biais de bonus, à mi-chemin entre Rolling Thunder et Double Dragon, Deep Scanner permettra à l'aventurier que vous aurez, au préalable, sélectionné, d'arpenter une demi-douzaine de niveaux, tous conclus par un monstre de fin. Ici, rien ne sert de traîner et de flâner à droite et à gauche, il faut aller vite et canarder sec car le temps est limité et les ennemis, eux, n'attendront pas pour vous sauter dessus.

SEGA
CD

DARK WIZARD



Hé bien, on pourrait dire que si tous les jeux de rôle sur Mega-cd ressemblaient à celui-ci, la qualité des jeux ne serait vraiment pas en progrès. Dark wizard est l'un de ces jeux annoncés depuis longtemps qui, finalement, ont été oubliés puis finis très vite pour être à l'heure. Pour l'instant, rien de bien neuf, les dessins animés d'intro sont laids au possible et la réalisation du jeu est moyenne. Un soft à éviter.

MEGADIVE
SEGA

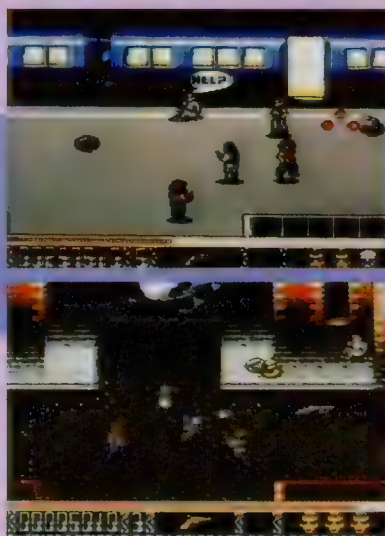
SUPER BATTLE TANK : WAR IN THE GOLF

Si la guerre du golf est terminée depuis longtemps, on en parle encore aujourd'hui. Avec quelques attaques précises et foudroyantes des alliés sur le territoire de Saddam le magnifique, on en a pas encore tout à fait fini. Toujours est-il que cette guerre a donné quelques idées de scénarii aux programmeurs sur Megadrive pour développer une simulation de char d'assaut en période de guerre et dans le désert. Aux commandes donc des derniers nés de l'armée américaine, vous êtes investi d'une mission hautement dangereuse, puisqu'il s'agit pour vous de mettre à sac toutes les installations qui se trouveront sur votre route. Pour vous repérer dans le désert, un radar sera en permanence à vos côtés, vous donnant les instructions de direction, nécessaires à l'élaboration d'une stratégie d'attaque. Réalisé en trois dimensions, vous êtes à l'intérieur de votre char. Pouvant vous déplacer suivant un angle de 360 degrés, bien souvent, l'impression de réalisme vous saisira. Un jeu à suivre pourvu qu'une option permettant de sauvegarder soit présente, ce qui n'était pas le cas de la version Super Famicom de ce titre.

GAME GEAR
ACCLAIM

PREDATOR II

Dans Predator II, vous êtes dans la peau d'un flic de choc qui devra lutter contre une bête féroce que l'on croyait pourtant anéantie par Swcharzy, dans l'épisode précédent. Arrêtons de croire et de penser, car dans cette réalisation, cela ne vous servira pas à grand-chose vu les dangers qui obstrueront votre passage tout au long de Predator II. Tout à fait dans l'esprit, graphiquement et scénaristiquement parlant, de la version Megadrive, on retrouvera sur Game Gear le même élan.



Armé de votre arme de choc, vous devrez, tout au long de la demi-douzaine de niveaux qui s'offrira à vous, dégommer un maximum de punks et de détraqués avant d'affronter, dans un duel final, la bête qui rôde. En libérant vos amis capturés et maintenus prisonniers, vous pénétrerez dans des parties de la ville de Los Angeles où tout être normalement constitué refuserait de se promener. Mais personne n'a jamais dit que vous étiez normal? Prévu pour le mois d'Avril, Predator II est un jeu d'action pur et dur.

-TELEX-TELEX-TELEX-

Core Design qui a développé Chuck Rock pour Virgin Corporation semble vouloir développer pour leur propre compte des jeux sur Sega et Nintendo. Le premier titre à voir le jour devrait être Chuck Rock II. Mais bon tout cela est à prendre avec des pincettes ou des baguettes...

GAMES A BRUXELLES

Du 3 au 6 Janvier, s'est déroulé à Bruxelles, Place Rogier, juste à côté de la rue Neuve où l'on pouvait acheter des gaufres délicieuses, le premier Salon des Jeux vidéo en Belgique. Sega et Nintendo, là aussi, se livraient une guerre sans pitié. Alors que Sega montrait les premiers jeux en CD Rom qui seront disponibles sur le marché européen, Nintendo répliquait avec la démonstration de Star Fox et de son Super FX.

Les visiteurs pouvaient également yzeuter toutes les nouveautés sur CD-I qui, je dois le reconnaître, connaissent à Bruxelles un vif succès.

Bien que ce Salon ne soit



pas d'une taille gigantesque, -remarquez la Belgique n'est pas vraiment le plus grand pays du monde, alors c'est un peu normal-, l'organisation, ainsi que les différents stands, étaient animés par un enthousiasme débordant. Aussi agréable pour les visiteurs qui pouvaient acheter toutes les dernières nouveautés sur leurs machines, ainsi que pour les exposants qui vendaient à donf, on regrettera une seule chose: les éditeurs de jeux n'étaient pas présents. En ce qui nous concerne, la réussite fut totale. Aussi intéressé et passionné qu'en France par ce marché des jeux vidéo qui bouge sans arrêt, c'est avec une certaine impatience que j'attends le prochain "Games" à Bruxelles, qui devrait se dérouler au début de l'année prochaine. Ah oui, une toute petite dernière chose, je remercie tout particulièrement le lecteur qui m'a apporté une bière et avec qui je n'ai pas eu le temps de la partager. Merci encore...

-TELEX-TELEX-TELEX-

Cela faisait longtemps que SNK ne faisait plus parler de lui. Heureusement, arrive la nouvelle qui va sûrement enchanter les possesseurs de la puissante NEO-GEO: un CD-ROM est enfin prévu sur cette "console" véritablement pas assez exploitée. L'option CD-ROM comme borne annexe, semble prévaloir chez SNK, au vu des transformations trop déroutantes qu'engendrerait la construction, puis la vente, d'une nouvelle NEO-GEO. Toujours est-il qu'en attendant d'en savoir plus (dans un mois ou deux je pense), nous pouvons déjà nous féliciter d'une telle news car les jeux sur support CD équivaldront à des prix infiniment plus abordables, donc à des créations de softs à contenus plus importants, sans réelles augmentations de prix (d'ores et déjà les jeux CD-ROM atteignent les 100 Megas et n'oublions pas que les capacités de la NEO se montent à 554 Mega au maximum). Cette riposte de SNK arriverait au bon moment et relancerait la compétition déjà rude entre les consoles.

BIG BEN



TEL : 16/20 87 58 08

BIG BEN s.a.

**10 ANS D'EXPERIENCE
DANS L'IMPORTATION**

**ARRIVAGE DE JEUX
JAPON & USA
TOUTES LES SEMAINES**

LIVRAISONS SOUS 24 H

**RÉVENDEURS
CONTACTEZ-NOUS**

TEL : 16/20 87 58 08

FAX : 16/20 87 57 99

**SUPER
NINTENDO
SYSTEM 3**

SILLY PUTTY



Putty est une Blob, une sorte de petit zibouboui élastique qui peut se manier et se modeler un peu n'importe comment. Silly Putty, produit par System 3, une société très réputée à l'époque du Commodore 64 (il y a un bail) est un jeu de plates-formes qui s'annonce, non seulement particulièrement original, mais également d'une réalisation excellente. Grâce à sa texture particulière, Silly Putty pourra sauter et rebondir comme une balle en caoutchouc et s'étendre un peu à la manière de Jelly Beam, l'un des premiers titres disponibles sur Super Famicom. Avec six niveaux de jeux qui vous conduiront dans des régions plus que bizarroïdes comme La Putty Moon ou le Toyland, les éclats de rires et les retournements de situation seront certainement monnaie courante.



**SUPER CD
ROM
MICRO
CABIN**

MYSTIC FORMULA



Mystic Formula est un jeu de tir dans lequel vous dirigez deux jeunes et vaillants combattants, prêts à tout pour sauver leur terre chérie des griffes de l'affreux démon qui veut s'en emparer. Jusque là, il n'y a rien de bien extraordinaire. Se déroulant beaucoup plus comme un Shoot'Em Up où vous pouvez engranger bonus sur bonus pour obtenir l'arme la plus efficace, que comme un jeu d'action (quoi que Shoot'em up et jeu d'action soient des notions relativement proches), Mystic Ninja s'annonce comme un titre béton sur Super CD Rom. Avec des scènes animées mettant en place l'histoire, comme on en a maintenant l'habitude sur Super CD Rom, Mystic Ninja devrait être à des années lumière d'un mauvais jeu. Certes, ce titre est encore loin d'être définitif, mais d'après ce qu'on en a vu, on n'en pense que du bien.



TELEX-TELEX-TELEX

1993, annonciatrice de combats sanglants entre les diverses consoles? c'est du tout vu, preuves en sont les news suivantes:

D'abord, Nec menace encore et toujours la future hégémonie dominatrice du CD-ROM Super Famicom avec sa très attendue 32 bits et son CPU HuC62. Ce monstre Hi-Tech, bouleverserait en effet le monde consolin, en introduisant une réalité virtuelle des plus impressionnantes, travaillant en temps réels et assurant une fluidité d'animation jamais égalée, sinon approchée, par le CD SFC (quoique, sait-on jamais...). Cet ensemble de processeurs de qualité sera, paraît-il, visible incessamment, et sa sortie publique prévue pour le second semestre de cette année.

RAINBOW ISLAND

**SUPER
CD ROM
NEC
AVENUE**

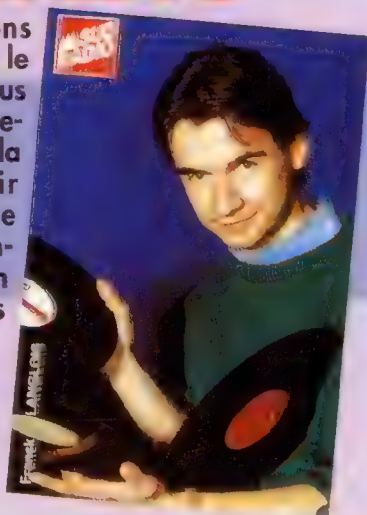
Je n'y crois pas. Telle fut ma première réaction à l'annonce de l'arrivée prochaine (aucune date n'est cependant encore avancée) de Rainbow Island sur Super Cd ROM. Pour ceux qui ne le sauraient pas (honte à eux) Rainbow Island est la suite du remarquable et célèbre - enfin dans le passé- Bubble Bobble, un jeu de plates-formes pure souche comme on en faisait il y a cinq ans.

Dans la peau d'un jeune enfant, vous devrez atteindre le septième ciel en escaladant une dizaine de niveaux composés de plusieurs stages, en construisant des arc-en-ciel, qui vous permettront non seulement de détruire vos ennemis mais également de monter sur les plates-formes supérieures. Tout à fait dans l'esprit du jeu original, Rainbow Island sera, sans aucun doute, à conseiller à tous les amoureux des jeux anciens, certes, mais tellement séduisants.

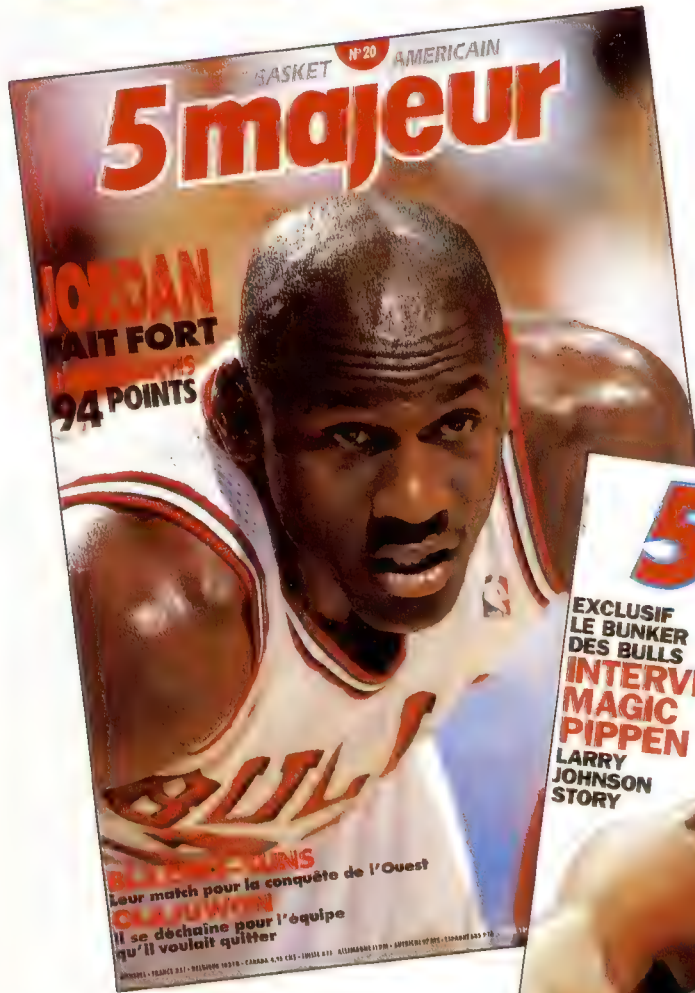


INFO SUD RADIO

Nous vous rappelons que si vous habitez le Sud de la France, vous aurez tous les mercredis à 18 heures 30 la chance de pouvoir écouter en direct le fabuleux Franck Langlois dans l'émission "SOS Vidéokids". A vos radios et à vos consoles !



LE BASKET



EN VENTE
CHAQUE MOIS
CHEZ VOTRE
MARCHAND DE
JOURNAUX

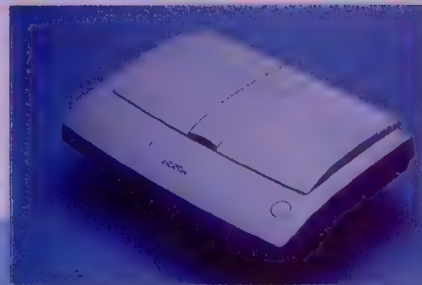
25^F

5 SUR 5

UNE NOUVELLE CONSOLE NEC



Alors que tout le monde attend la PC Engine 32 bits, NEC nous prend tous de revers avec cette nouvelle bécane, la PC Engine Duo-R. Avec un look ressemblant fort à celle de l'ancienne PC Engine, la Duo-R sera pourtant capable de lire les cartouches Super Grafx. Ses dimensions sont un peu plus importantes



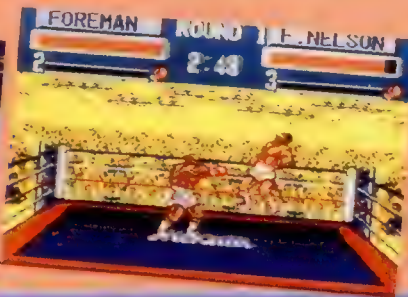
puisqu'elles passent de 300 x 212 x 49 à 305 x 221 x 62. Mais c'est surtout au niveau du prix que la Duo-R est intéressante puisqu'elle sera

proposée pour 39800 yens (1700 francs environ) au lieu de 59800 yens. Pour l'instant on ne sait pas encore si c'est la Duo-R qui débarquera en France lorsque NEC décidera de distribuer cette console en Europe.

MEGADRIVE
MASTER
SYSTEM
ACCLAIM

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

Eh oui, c'est bel et bien un jeu de boxe, une simulation devrais-je dire. On le sait depuis longtemps, les simulations de sports de combat et, plus précisément, de boxe n'ont jamais été simples à réaliser. Pourtant, il semble bien que George Foreman ait réussi le pari d'être à la fois beau et intéressant, que ce soit sur Master System ou sur Megadrive. Certes, les deux versions n'ont que très peu de points communs (la version SMS est vue de profil tandis que celle sur MD est vue de face), mais on sent la volonté d'Acclaim de bien faire. Au fur et à mesure que vous frapperez sur vos adversaires à grands coups de butoirs sur la tronche, vous verrez progressivement leur visage se décomposer, à moins que ce ne soit le vôtre. Faites-y attention!



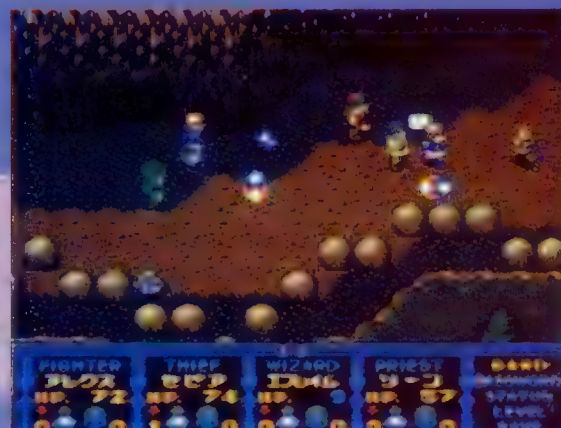
SUPER CD
ROM
HUDSON
SOFT

DUNGEON EXPLORER II



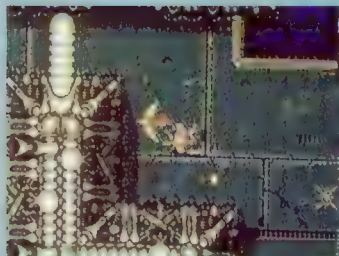
Prévu pour une sortie le 26 mars au Japon, Dungeon Explorer II est la suite du superbe Dungeon Explorer en catourche, qui m'avait sidéré de plaisir lors de son arrivée sur PC Engine. Suivant le principe de Gauntlet avec une grande partie recherche, Dungeon Explorer II semble tout simplement mirifiquement fabuleux, et encore, l'expression est faible. Gigantesque, au moins deux fois plus important que la première partie, ce nouveau titre d'Hudson Soft

qui continue à développer sur la NEC (comme c'est la compagnie créatrice de la machine, ça se comprend) possède, en plus, un système de password permettant de reprendre une partie en cours. Dungeon Explorer II est un gros titre en perspective, mais Hudson Soft nous y a souvent habité.



**MEGADRIVE
SAMMY**

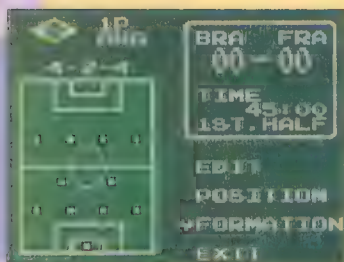
BEAT FORCE



Rien n'est facile lorsqu'on est un super héros. AHL le sait d'ailleurs très bien, lui qui est toujours demandé à droite et à gauche pour sauver le monde de la débâcle. Tout comme notre cher rédacteur en chef, vous allez apprendre à vos dépens que bien souvent, mieux vaut rester dans son petit coin, tranquille, pénard que d'aller à tout le monde qu'on est son sauveur. Ne voulant pas vous rendre ridicule, lorsque un appel de détresse se fait entendre dans la galaxie, vous décidez de partir à la recherche de la cause de cet appel. très vite, vous vous rendez compte que rien n'est bidon et qu'un peuple a besoin de votre talent de baroudeur de banlieues. Beat force est une sorte de Gauntlet futuriste dans lequel vous jouez le rôle d'un gladiateur sur-armé. Alors que l'action est visualisée de haut, tout l'écran se déplace suivant un scrolling multi-directionnel d'un excellent effet. Apparemment tout à fait remarquable graphiquement, il faut reconnaître que nous n'en avons pas vu grand-chose, Beat Force est un titre comme on devrait savoir les savourer. Aucune date de sortie n'est encore annoncée quant à la disponibilité de cette réalisation de Sammy.

GAME GEAR

KICK AND RUSH



Si vous aimez le football, pas de problème, Kick And Rush est la simulation qu'il vous faut. En choisissant l'une des nombreuses équipes disponibles ici, vous allez pouvoir partir pour une lutte sans merci pour l'obtention du titre de champion du monde. Avec vos onze joueurs, il faudra d'abord mettre au point une tactique de jeu, élaborer une stratégie, mettre tout en attaque avec un superbe 5-3-2 qui devrait faire effet dès les premières minutes de jeu. Toute l'action de Kick And Rush se déroule suivant un scrolling horizontal qui se déplace également de haut en bas, histoire d'agrandir un peu la surface de jeu. Graphiquement superbe, il devrait atteindre les boutiques d'importation parallèle dès le mois d'avril.

TELEX-TELEX-TELEX

Mario franchit le cap des salles d'arcade, grâce à un flipper "Mario" réalisé par Brent Leisure. Le nom de ce flipper est: "Mario in Mushroom World". Attention à l'indigestion!

INTERDIT AUX NANAS !

Tu veux brancher la nana de tes rêves ?
Assurer un max en lui faisant l'amour ?
Connaître le top du baiser et bien plus encore ...
alors appelle vite le :

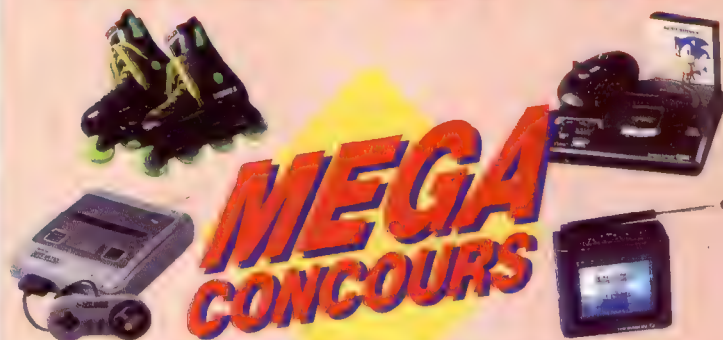
36 70 21 01

TOUT CE QUE
TU DOIS SAVOIR !

POUR ASSURER
AVEC LES FILLES !

**POUR GAGNER UN MAX DE CADEAUX,
VOICI UN PLAN D'ENFER !**

36 68 21 01



**TOUS CES CADEAUX SONT DÉJÀ
PEUT-ETRE À TOI,
ALORS SAUTE SUR TON TÉLÉPHONE !**

**Retrouve Keanu Reeves
et Patrick Swayze au**

36 68 80 20

"POINT BREAK"
et d'autres K7,
des Body board,
des leçons de surf... !



**SI TU N'AS PAS PEUR DES DÉFIS
AFFRONTÉ LE !**

36 68 21 88

Gagne 1 console
SEGA Megadrive ou
NINTENDO 16 bits !

**OSÉ APPELER
ET CA VA ETRE TA FETE !**

Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 Frs par minute
Pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,76 Frs à la connexion, puis 2,19 Frs par minute.
Le règlement est déposé et disponible chez Maître Venezia, huissier de justice,
à Neuilly-sur-Seine.

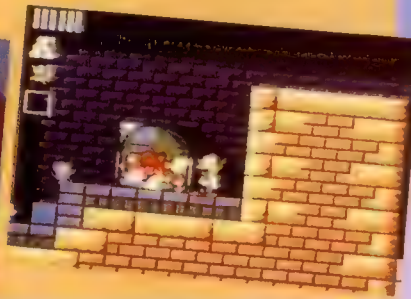
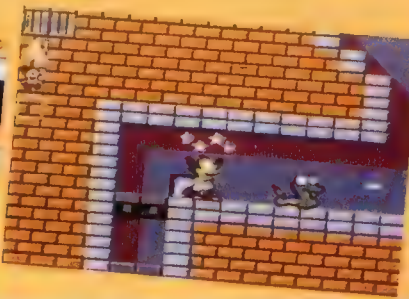
NEWSTELEMEDIA

CODE MEDIA : 171

KRUSTY'S FUN HOUSE

**GAME GEAR
MASTER
SYSTEM
ACCLAIM**

"Ouahh!!! Salut, les enfants, c'est moi Krusty le Cloon rigolo!" Ce furent les dernières paroles sensées de Krusty, qui devint fou du fait d'un fléau sans précédent: les souris. Mais rassurez-vous, il est encore conscient car son ami Bart s'est absenté à l'école jusqu'à ce que Krusty ait débarrassé sa délirante maison de cette invasion rongeuse. Il s'aperçoit pourtant que ce n'est pas si facile et que, cette fois-ci encore, votre aide de pro du pad et de la cervelle, pour certains uniquement, lui sera extrêmement utile. Alors préparez-vous à de bonnes migraines sinon vous n'aurez plus qu'à lui acheter un bon gros matou dans le style Sylvestre, si vous voyez ce que je veux dire... A part cela, le jeu se déroule suivant un scrolling horizontal et est une véritable prise de crâne. Krusty ne vous lâchera pas, puisqu'il sort en avril sur Game Gear et sur Master System.



**SEGA
MEGA
DRIVE**

GOLDEN AXE III

Avis aux amateurs de chair et de sang, Golden Axe III pointe le bout de ses pixels sur les écrans des moniteurs japonais. Annoncé pour le courant du mois d'avril, ce Beat'Em Up des familles qui connut un véritable engouement lors de sa sortie en Arcade, Golden Axe III va, une nouvelle fois, faire revivre la légende de la hache en or. Une sacrée légende que celle-là! Tout comme dans Golden Axe I et II, il sera égale-

ment possible dans cette version de jouer à deux simultanément. Le principal attrait de cette réalisation résidera cependant dans les armes nouvelles et dans la possibilité de réaliser des coups de magie complètement gignatesques, avec des effets spéciaux ahurissants. Un jeu qui devrait plaire un maximum.

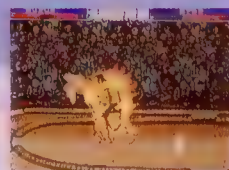


**SEGA
MEGA
DRIVE**

AH ! AH ! SUMOSAN

Je doute réellement très fort que ce titre fasse des ravages si toutefois il est diffusé à grande échelle en Europe. Effectivement et rien que par le titre, vous aurez très vite compris que cette réalisation n'est autre que la première simulation de combat de Sumo sur Megadrive.

Contrairement à la Super Famicom qui en compte déjà deux je vous le rappelle, Ah Ah Sumosan s'annonce cependant d'une bien meilleure facture. En effet, outre les coups traditionnels des gros blocs de viande qui se déplacent à l'intérieur de l'anneau magique, vous pourrez également utiliser quelques coups magiques qui ne sont pas là que pour déplaire. Avec une douzaine de combattants au départ, mais avec un nombre de coups peut-être un peu limité, Ah Ah Sumosan est annoncé au Japon dans le courant du mois de mai. On a encore le temps de le voir venir.



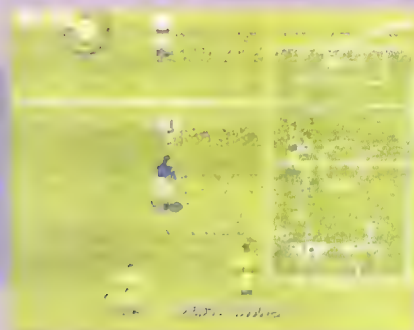
**SEGA
GAME GEAR**

J LEAGUE PRO STRIKER

Dans J League Pro Striker, vous allez participer à un véritable championnat de football japonais. Entièrement vu du dessus, J League Pro Striker propose plusieurs options de jeu tout à fait intéressantes.

On retrouvera, entre autres, la possibilité de placer ses joueurs sur le terrain, de modifier la structure de son équipe, de sélectionner la durée du match, de choisir le mode de difficulté ainsi que le mode de jeu auquel vous désirez participer. Grâce à un scanner, vous

aurez, en permanence à l'écran, la position des joueurs; ainsi, vous ne vous planterez pas lorsque vous devrez effectuer une passe.



-TELEX-TELEX-TELEX-

Sega aurait-il peur d'être en retard avec son Mega CD? apparemment oui, puisque celui-ci se déciderait à lancer son Mega CD 2 à l'assaut du marché nippon.

Bon, techniquement parlant, ce nouveau Mega CD se caractériserait par une rapidité accrue au niveau du CD-ROM et des coprocesseurs. Autre nouvelle de Sega: il paraîtrait que la firme préparerait une Mega Drive 2 plus simplement réalisée mais conservant, évidemment, les capacités de l'actuelle Mega Drive, ce qui baisserait son prix de vente de façon conséquente (moins de 600 frs au Japon). Voilà qui influencerait sérieusement les acheteurs hésitant sur le choix de la console à acquérir.

ÇA BOUGE DANS LA DISTRIBUTION

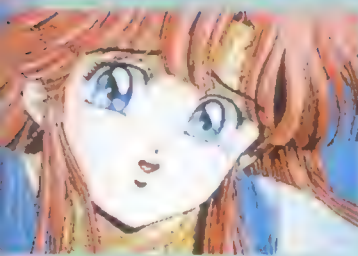
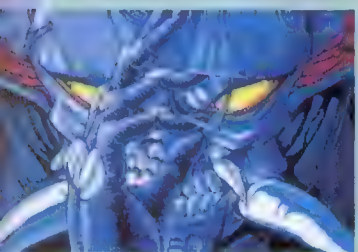
Dans le monde Sega et Nintendo, il n'y a, pour l'instant, que deux distributeurs. Sega et Bandai pour les jeux et les machines Nintendo. Désormais, tout sera beaucoup plus éclaté puisque Bandai ne devrait plus avoir cette exclusivité; Sony, avec Columbia TriStar, entre dans le monde de la distribution avec, notamment, un contrat d'exclusivité avec la société Acclaim, qui lui permettra de distribuer en France tous les jeux de la marque sur tous

les formats Nintendo et Sega. Ecudis distribue actuellement tous les jeux Ocean sur Nintendo, ITMC/Yeno se lance également dans le bain avec la sortie de leur premier titre sur Super Nintendo: Spindizzy. Quant à Sony, il distribuera Sony Imagesoft qui est, notamment, à l'origine de Chuck Rock sur Super Nintendo Sewer Shark sur Sega CD, Kriss Kross, etc. La société est également en deal avec d'autres éditeurs, mais tout est encore bien secret. Une chose est certaine, ça bouge dans la distribution!

SUPER
CDROM
NEC
AVENUE

DRAGON KNIGHT III

Le jeu dont je vais vous parler pourrait bénéficier d'un carré blanc dans notre beau pays, tant les filles que vous rencontrez sont mal habillées. Dragon knight est, en effet,



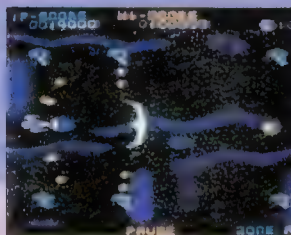
un de ces jeux dont l'intérêt et la réalisation sont excellents, mais dont le but premier est de montrer des petites pépées assez coquines. Comme vous pouvez le voir sur ces clichés, ce n'est pas bien méchant et plutôt original. Profitant d'une équipe de développement spécialisée dans le travail d'images dessinées, ce jeu, qui sortira en été, sera certainement ce qui se fait de mieux en graphisme sur Nec, même si ce qu'il montre n'est pas des plus grandiose.



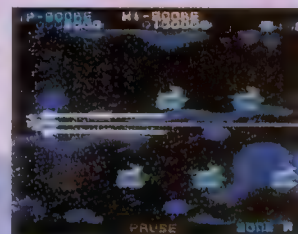
SUPER
FAMICOM
TAITO

DARIUS III

Prévu pour une sortie dans le courant du printemps, Darius III est un Shoot'Em Up à scrolling



vertical dans lequel vous devrez lutter contre des monstres assoiffés de sang, mais également d'un design particulièrement original. C'est sans doute à ce niveau que cette production de Taito révèle tout son intérêt. Graphiquement donc, particulièrement surprenant, Darius III ne devrait également pas manquer d'intérêt quant à son contenu. Aucune date de commercialisation n'est encore avancée, même au Japon; Wait And See.



-TELEX-TELEX-TELEX-

Le Power Pad de Konix est une manette qui ressemble ni plus ni moins à la traditionnelle manette de la Megadrive, celle vendue avec la machine. Par contre là où elle est beaucoup plus originale (quoique maintenant ça se fait de plus en plus souvent), c'est qu'elle dispose d'une option permettant non seulement un tir automatique hyper rapide (exclusivement réservé aux petits joueurs qui ne savent pas appuyer vite sur un bouton de tir) et une "slow" qui permet au moyen de la pause machine de ralentir considérablement l'action en cours. Le Power Pad est distribué par Innelec et fabriqué en Chine par Konix. Son prix est de 129 francs, ce qui n'est pas excessif, avouons-le.

-TELEX-TELEX-TELEX-

Aux Etats-Unis, le Sega CD est vendu avec tenez vous bien pas moins de six jeux parmi lesquels on retrouve Shinobi, Golden Axe, Streets Of Rage, Columns, ainsi que Sherlock Holmes et Solfeace.

**SUPER
FAMICOM
KONAMI**

POP'n TWIN BEE



L'arrivée d'un nouveau jeu de Konami sur Super Famicom est toujours un événement. Pop'n Twin Bee sera certainement l'un de ceux-là vu la qualité des animations et des sprites qui sont proposés dans ce Shoot'Em Up. Issu de la PC Engine connue alors sous le nom de Twin Bee, cette réalisation du géant japonais proposera des graphismes très rigolos qui trancheront singulièrement avec les productions actuelles que l'on connaît sur cette machine. Doté d'une dizaine de niveaux, tous ponctués par un monstre de fin, Pop'n Twin Bee vous permettra de survoler de drôles de régions. Imaginatif à en crever; l'abeille que vous dirigerez pourra également récupérer des dizaines et des dizaines d'armes supplémentaires, qui seront d'une grande utilité lorsque les choses se corseront pour votre matricule.

INFO

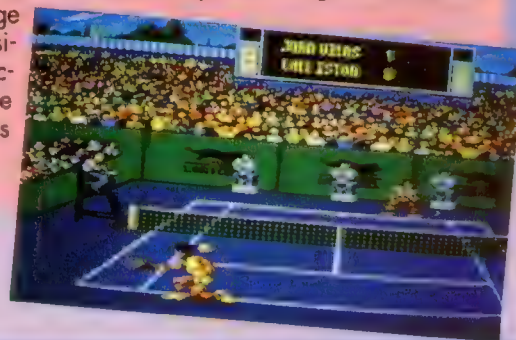
DRAGON BALL EN FRANCE !

Le manga le plus populaire du Japon ainsi que son adaptation en dessin animé qui ne contredit pas ce succès, sont connus de tous, car on y a droit grâce à la blondasse décolorée de TF1. Avec des doublages minables et des censures toutes les 5 minutes, on ne retrouvait pas vraiment l'essence d'hyperviolence qui régnait dans l'oeuvre d'origine. Hé bien, les types qui s'étaient fait un gros pactole avec Akira remettent ça! En effet, au moment où vous lirez ces lignes, vous pourrez retourner chez votre libraire (embrassez la/le pour moi) et acheter le premier volume de Dragonball sorti chez Glénat. C'est bien la BD originale sans coupure, juste traduite, rien de plus. Il y aura deux formules: Dragon ball Hebdo, et Dragon ball bimensuel. La seconde édition étant plus chère et plus grosse que la première, les prix navigueront entre 16 et 20 frs pour l'"hebdo version", et entre 34 et 40 frs pour la "bim version". Nous, à Joypad, on aime bien Dragonball car les situations représentées sont typiques de la vie de la rédaction. Ainsi, la planche que vous voyez ici n'en est pas une, c'est un cliché de Greg qui vient, une fois de plus, de dire à Ahl que ses jeux mega-cd étaient bidons. Comme quoi, toute méchanceté se paye!

**SUPER
NINTENDO
LORICIEL**

INTERNATIONAL TENNIS TOUR

Si vous avez parié pour une simulation de Tennis, on peut vous féliciter, vous avez gagné. Si, si, j'y vous jure. Ici, comme dans tous les tennis, vous aurez la possibilité de jouer sur plusieurs types de surface, parmi lesquelles on retrouvera les trop célèbres gazons comme à Wimbledon, terre battue comme à Roland Garros, ou quick comme à Bercy. L'avantage de cette réalisation de Loriciel par rapport à la concurrence est, sans aucun doute, la possibilité de jouer à plusieurs avec un écran splitter, ainsi il n'y a plus de problème de perspective, tout le monde voit la même chose en même temps, quelle que soit sa position sur le terrain. Graphiquement tout à fait honorable, bien qu'il soit encore un peu tôt pour nous engager sur ce terrain, Loriciel tient, avec cette simulation, un futur hit, parions le.



**SUPER
CD ROM
NEC
AVENUE**

HORROR STORY

Disponible à la vente dans les meilleures boutiques d'import (d'import ?, importantes ?) à l'heure où vous lirez ces lignes, Horror Story est un jeu d'action assez étrange dans lequel vous dirigez des bonhommes armés d'un petit fusil tout ridicule et d'un aérojet (sac à dos vous permettant de décoller du sol pendant quelques instants). Animé par un scrolling horizontal sur plusieurs plans, Horror Story est composé de

sept niveaux, qui vous amèneront à lutter contre des squelettes animés et des morts vivants franchement pas très catholiques.



-TELEX-TELEX-TELEX-

Bandaï qui distribuait jusqu'à présent les consoles et les jeux NINTENDO en France, vient tout juste de se faire racheter par NINTENDO Japon. Tout à fait dans la ligne politique du géant japonais, pour accroître sa puissance sur le monde et sur l'Europe, ce rachat est la preuve qu'enfin le marché Européen (et tout particulièrement le marché Français) intéresse les nippons. Il était temps! Nous vous en dirons un peu plus dans le prochain numéro de Joypad. Les choses bougent c'est une certitude.

CONSOLE SUPER FAMICOM 1 390 FTTC

Avec 1 jeu au choix selon disponibilité
1600 FTTC

CONSOLE SEGA MEGADRIVE 920 FTTC

Avec 1 jeu au choix + 1 manette
Câble péritel + alimentation

LES NOUVEAUTES DU MOIS

SUPERNES/SUPER FAMICOM

SUPER STAR WARS	690 F	TINY TOON	625 F
FATAL FURY	690 F	SUPER SOCCER CHAMPS	590 F
RANMA 1/2 - 2	690 F	AXELAY	550 F
		DRAGON BALL Z	690 F

SEGA MEGADRIVE

OLYMPIC GOLD	350
KID CAMELEON	350
DESERT STRICKE	350
RAMPART	350
SPLATER HOUSE II	350
ROAD RASH	350
JEWEL MASTER	350
LXH ATTACK CHOPPER	350
GEMFIRE	350
PREDATOR II	350
EA HOCKEY	350
TOE JAM EARL	350
NHLPA HOCKEY	350
JOHN MADDEN 92	350
JORDAN BIRD	350
MIDNIGHT RESISTANCE	350
SONIC II	390
CAPTAIN AMERICA	390
BIO HAZARD	390
TOXIC CRUSADERS	390

Autres titres, nous consulter

SUPER NES, SUPER FAMICOM

SUPER DOUBLE DRAGON	480
NINJA TURTLE IV	520
CONTRAT III	420
FINAL FIGHT	420
ROBOT COP III	470
BART'S NIGHTMARE	430
DINO CITY	480
STREET FIGHTER II	590
SUPER BATTLE TANK	490
THUNDER SPIRITS	410
CASTELVANIA IV	390
JAMES BOND JR	490
MAGICAL MICKEY QUEST	590
DESERT STRICKE	530
LEMMINGS	390
HOME ALONE II	510
PHALANX	480
KING OF MONSTER	430
AMAZING TENNIS AGASSI	489
PRINCE OF PERSIA	530

Autres titres, nous consulter

GAME BOY

BUGS BUNNY II	260	SPIDERMAN II	255
DUCK TALES	250	STARS WARS	275
HOOK	250	SUPER MARIO LAND	220
NBA ALL STAR II	270	TERMINATOR II	260
SIMPSON	255	TINY TOON III	255
SPEED BALL II	245	TOM & JERRY	260

Autres titres, nous consulter

PROMOTION DU MOIS

• THE ROCKETTER	390 F
• RUSHING BEAT	390 F
• KENS	390 F
• MYSTICAL NINJA	435 F
• JAMES BOND JUNIOR	420 F
• OUT OF THIS WORLD	540 F
• LEMMINGS	390 F

ACCESSOIRES

- Gamme d'adaptateurs pour consoles de jeux SEGA et NINTENDO (avec sortie peritel) pour moniteurs AMSTRAD, ATARI et COMMODORE 150 F
- Adaptateur UNIVERSEL TYPE "FIRE" 149 F
- JOYSTICK ARCADE "PRO 4" pour SUPER NES ET SUPER FAMICOM 399 F
- ACTION REPLAY PRO MEGADRIVE 399 F
- Souris transparente (livrée avec tapis) compatible ATARI & AMIGA
Réf. GP 300 T 100 F
- Joystick ATARI/AMIGA
Réf. GP 301 100 F
- Quadrupleur de Joystick ATARI/AMIGA
Réf. GP 246 90 F
- Commutateur de Joystick/souris Pour ATARI/AMIGA
Réf. GP 220 150 F
- Cable SEGA pour TV
Réf. GP 305 90 F
- Cable pour AMIGA/ATARI/TV 90 F

Pour tout renseignement ou commande relatifs à cette annonce veuillez préciser la référence **CO 193**

TRANSLAN

DISTRIBUTEUR OFFICIEL KOMELEC

128, avenue du Maine - 75014 PARIS

Tél. : (1) 43 27 95 00

Fax : (1) 40 47 05 36

Ouvert de 10 h à 12 h 30 et de 13 h 45 à 19 h 00 du mardi au samedi inclus

Vente par correspondance : frais de port 40 F ou colisimo 70 F. Les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif. Extrait de notre catalogue connectique - Tous nos prix sont TTC.

LAURENT PETIT

INTÉ

TREIZE MENE L'ENQUETE: Qui joue et à quoi?



Guillaume. Cela va peut être paraître bizarre à ceux qui aiment que tout le monde se déteste, mais Laurent et moi on est pote. Il a beau bosser sur une radio concurrente SKYROCK, les jeux vidéo résistent à ça. Laurent Petit Guillaume est un grand joueur de "Zygomusic" sur M6, à "Que le meilleur gagne" sur France 2 à 12h25, il vit par le jeux, la preuve:

Treize- Salut lolo

Laurent petit Guillaume: Salut Bruno

T- Non c'est sérieux Laurent, je vais te parler de ta vie privée de ton "vécul"

- La première fois Laurent c'était où ?

LPG- La toute première fois c'était dans un café avec PAC MAN.

T- Et chez toi de manière intime?

LPG- C'était les premières consoles avec juste les deux barres et la balle blanche qui se baladaient. On m'avait offert ça pour Noël ou un anniversaire et je me souviens elle ne m'a pas branché énormément. Je l'ai vite rangé dans un placard, je dois même l'avoir quelque part. Non j'avais pas vraiment accroché. Je suis vite retourné au flipper.

T- Tu t'es laissé séduire à nouveau ?

LPG- Par la GAME BOY !

T- Tu as conclu comment?

LPG- Hé ben en fait, je me la suis achetée. On

Salut TREIZE, heureux de vous rencontrer dans JOYPAD. Vous avez bien fait de baisser les yeux, non par respect, mais pour lire ce fabuleux reportage.

Pour ceux qui m'ont déjà croisé sur FUN RADIO, il n'y aura pas de surprise. Vous savez que je ne rate jamais une occasion de tailler une bavette sur notre passion commune "LES JEUX VIDEO".

Alors on fait quoi là! Hé bien je vais vous faire connaître, tous les fous, plus ou moins célèbres, qui craquent comme vous sur les cartouches magiques.

Première rencontre Laurent Petit

VIEW

m'en avait prêté une pendant les vacances, j'y jouais pendant des heures et en rentrant j'ai plongé.

Au début je me disais qu'il n'y avait que TETRIS et puis, en famille avec mon frère, on a joué à GHOSTBUSTERS, SPIDERMAN...

T- Tu l'as trompé avec laquelle?

LPG- Haha... avec la SUPER NINTENDO (Plus un rôle de plaisir)

T- C'est sérieux entre vous?

LPG- C'est hyper sérieux je ne me permettrais pas d'aller jouer sur une autre...

T- Combien de rapports par jour?

LPG- Un à deux par jour. Un le matin et parfois le soir. Un au réveil et un avant de se coucher.

T- Combien de temps?

LPG- Très court, très très court, mais c'est très bon...

T- Tu appelles qui quand tu as une panne?

LPG- Comme j'essaie de me limiter dans le temps quand je joue, je me donne 10 minutes, une heure, et quand je bloque j'appelle mes espions pour ne pas perdre de temps. En plus je m'aperçois que je ne suis pas trop doué pour ce genre de chose.

J'ai donc 2 espions. L'un c'est TEDDY le fils d'une amie. C'est un pro, il fini les jeux en une journée. Je l'appelle. Bon TEDDY aide moi, je suis là, qu'est-ce qu'il faut que je fasse? Et même des jeux qu'il a fini il y a 6 mois, il me dit: là tu vas là, tu fais ça, ça et ça. Ça énerve énormément sa mère Elisabeth qui est ma meilleure amie. Je lui dis salut, ça va Teddy est là c'est important. Et elle me dit - Ok je croyais que tu m'appelais pour me demander de mes nouvelles - . J'ai également mon frère comme sauveur qui est super fort.

T- Le dernier petit cadeau que tu lui as fait?

LPG- ZELDA c'est une belle et émouvante histoire, je suis sous le charme.

Le plus dur dans ZELDA c'est de s'arrêter de jouer. Je comprends que les parents s'arrachent les cheveux. J'essaie de me résonner, je me dis il est 28, je joue jusqu'à 58 et j'arrête.

T- Tu les partages avec tes potes?

LPG- J'ai converti pas mal de monde à la Game Boy avec TETRIS.

J'ai une copine, JADE*, elle était tellement intoxiquée par TETRIS, que lorsqu'elle roulait en voiture et qu'elle voyait une place de libre dans une file, son obsession était de combler le vide pour faire une ligne bien droite.

T- Tu en rêves la nuit?

LPG- Oh ouil Des fois je me retrouve en plein délire. Et je cherche la princesse.

T- Moi c'est F-ZERO ou HUMAN GP. Je fais les circuits pendant mon sommeil.

Le pire c'est en conduisant ma voiture, j' imagine les virages à angle droit de F-ZERO, je me dis, fais gaffe c'est pas un jeu.

La dernière fois j'ai dû faire deux "évitements" simultanés pour échapper à une voiture qui me coupait la route et à une portière qui s'ouvrait. J'ai tout vu en jeu vidéo. C'est grave docteur ou c'est ça la réalité virtuelle?

LPG- Hiiii

T- Tu joues où avec? copyright NINTENDO

LPG- La Super Nintendo, chez moi. La Game Boy partout. Dans le métro, dans les taxis j'ai acheté le truc lumineux parce qu'il n'y a rien de plus chiant que de se retrouver dans un taxi où il n'y a pas de lumière. Sur les plateaux de tournage, quand il y a une demie heure d'attente pour faire un réglage lumière. A la radio entre deux disques.

T- Le plus grand jeu qu'elle t'ai fait?

LPG- Pour la Game Boy, TETRIS, je suis revenu à TETRIS, j'aime pas le tennis ou les jeux de voitures. Pour la Super Nintendo j'aime bien les jeux où il y a un héros, où il faut trouver 36 000 pouvoirs ou chemins, ça j'adore.

T- Bon j'espère que ça va quand même te plaire. J'ai un cadeau pour toi.

Voici SUPER MARIOKART. Le problème c'est que c'est un jeu de bagnoles.

LPG- Ah oui, je l'ai déjà vu, c'est génial!

T- Bon tu l'emmènes chez toi, tu l'essaies et s'il ne te plaît pas, tu me le redonnes. J'ai converti ma nana aux jeux vidéo ce week-end, avec MARIO KART.

Tu vas voir c'est extra, mon pilote préféré c'est YOSHI. Essaie le mode bataille, tu vas t'éclater comme un fou.

Bon, je suis désolé, il y a quelques records.

LPG- Il va me falloir 6 mois pour les battre. Je suis mauvais... mais qu'est-ce que je m'éclate!

Propos recueillis par Bruno TREIZE

* animatrice sur EUROPE 1



On est tous des sportifs !

Sportifs en chambre réveillez-vous!

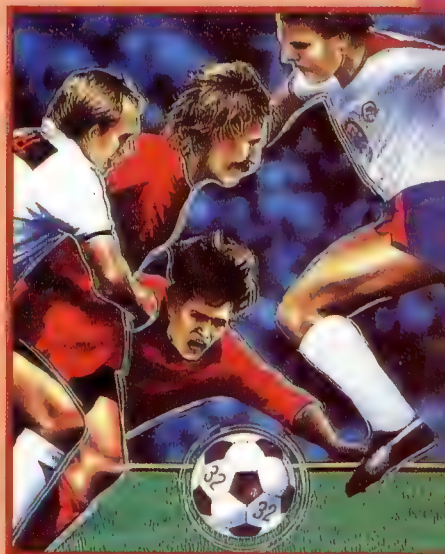
...

Pendant que Greg chaussait ses crampons, Jean François (alias TSR) enfilaient son maillot de Volley, Trazom sa combinaison de footballeur américain, Olivier (notre prézouille national) lui se contentait de rester dans les tribune pour admirer le spectacle. Ah qu'il était beau de voir nos trois amis s'essayer à tous les jeux de sports sur console. Vu de loin comme ça, il ne semble pas qu'il y ait des masses de simulations sur console, détrompez-vous il y en a plus qu'une mégatonne. Le boulot n'était donc pas facile, la tâche était même plutôt fastidieuse car il ne fallait pas en rater un seul et nous n'en avons pas raté, enfin on l'espère sinon AHL a promis de se mettre en short pour venir au boulot! Un spectacle, peu réjouissant je vous l'assure. Aujourd'hui on a traité de tous les sports collectifs, ne vous affolez pas si vous ne voyez pas de Tennis, les sports individuels seront dans un autre numéro de Joypad. On your marks, get set, go...

LES JEUX DE FOOTBALL

[Tout à fait Thierry!]

MEGADRIVE



Ce n'est pas vraiment la fête du football sur Megadrive en ce qui concerne le nombre de simulations de foot.

Par contre, la qualité est là avec le champion toutes catégories de la simulation de foot sur Megadrive, j'ai nommé le très bon **European Club Soccer**. Très bon mais malheureusement pas excellent, on attend à ce propos toujours le foot qui mettrait tout le monde d'accord sur Megadrive. En attendant et après l'horrible **World Cup Italia 90** auquel personne ne voulait plus jouer, les footballeurs ont pu quand même bien s'éclater avec **European Club Soccer**. Un des rares football en vue latérale (des tribunes), il présente un excellent réalisme avec des sons et des graphismes géniaux. Avec ses deux modes (arcade ou simulation), il propose de plus une bonne jouabilité malgré quelques problèmes de prise en main en ce qui concerne les passes et des défauts de collision de sprites. Le tout reste d'un très bon niveau et vous serez sûr de vous éclater en jouant des matchs simples ou le championnat dans sa totalité. Si vous voulez vraiment savoir s'il n'existe que deux jeux de foot sur Megadrive, sachez qu'un troisième larron s'intercale chronologiquement entre les deux précédents et il s'agit de **Tecmo World Cup** qui propose une version arcade de la simulation de foot sur console. Les graphismes y sont superbes et l'ambiance violente mais l'intérêt simulateur complètement absent. Vous devez vraiment vous procurer **European Club Soccer**.

SUPER NINTENDO

Kick Off, vous le savez désormais tous, c'est le top micro de la simulation de football, bien que depuis peu, un certain **Sensible Soccer** ait fait son apparition. Il y a maintenant pas mal de temps (cf Joypad 2 novembre 1991) sortait

Pro Soccer, et l'on disait de ce soft "oh! regardez c'est Kick Off"! Il est vrai que celui-ci proposait toutes les options de Kick Off, et les menus de présentation étaient 100% Kick Off. Petit problème du jeu, il était aussi beau que Kick Off, ce qui, avec le décorateur, signifie qu'il était franchement laid. Avoir une 16 bits Nintendo,

celle-là même qui vous fait un **Zelda III** ou un **Contra IV** et voir des petits points poussant un autre petit point servant de ballon, ce n'est pas le pied. Il me semble, à ce titre, que la note de **Pro Soccer** (85%) était un peu généreuse. Reprenez donc vos Joypad 2 et mettez un bon 73%. Je reviens maintenant à mon **Super Kick Off**. Si l'on retrouve la foule d'options, de la vitesse du vent, au nom de l'arbitre en passant par la couleur des maillots et les très nombreuses possibilités, grâce au très grand nombre d'équipes, le jeu a cependant nettement été amélioré. **Lifting** pour le vieux Kick Off! Enfin! Les sprites ressemblent à des joueurs vus de haut et non plus à des puces! Le scrolling multidirectionnel est excellent, les sons un peu discrets et les graphismes bien plus qu'honnêtes. Ajoutez un très grand réalisme, et vous aurez ce qui se fait de mieux dans le domaine de la simulation de football. Mais il reste les jeux de football. **Hat Trick Hero** par exemple. Bien sympathique, présente le terrain de profil, mais possédant trop peu de coups et se terminant en une seule partie! **Super Formation Soccer** est, quant à lui, en scrolling vertical et le défilement du terrain est exceptionnel, attention les yeux. Choisissez parmi les 16 équipes du monde, faites un match simple ou une coupe. Les cartons sont distribués un peu aléatoirement, et surtout très rarement, ce qui n'est pas pour accentuer le réalisme. Cependant, il faut admettre qu'à deux joueurs on s'amuse beaucoup, et que seul, le jeu est 10 fois plus facile que sur NEC, heureusement.

NEC

Le **Formation Soccer** de la Pc Engine est bien le même que celui qui tourne sur la Super Nintendo, vous ne rêvez pas. A quelques exceptions près tout de même. Tout d'abord, le défilement du terrain ne donne pas la même

impression que sur la Super Nintendo. Il s'agit cependant toujours d'un scrolling vertical. On retrouve tout de même les seize équipes, parmi lesquelles la France, l'Allemagne, le Brésil, l'Angleterre... Le réalisme ne change pas, il est toujours aussi présent. Peut-être même moins, les fautes n'étant pas sifflées! Le gros problème de ce jeu, qui sera peut-être un avantage pour certains, réside dans son niveau de difficulté très élevé.

Heureusement qu'il y a un système de passwords en mode coupe du monde! A côté de ce soft, la version Super Nintendo est hyper facile! Les coups disponibles vont du tackle à la passe en passant par le tir béton, et vous ne manquez bien sûr pas d'allonger quelques coups de tête et quelques retournés spectaculaires. Un bon programme, qui bien que difficile, vous tiendra des heures en haleine. N'oubliez pas que le jeu est sorti sur une compilation CD Rom, accompagné du Super Tennis, et d'un jeu de golf assez bien fait dont nous vous parlerons dans la suite de notre dossier! Enfin, pour être exhaustif, n'oublions pas le lamentable **Super Soccer** édité par Media Rings Corporation. Il eût été difficile de faire plus inintéressant que ce jeu de foot tournant sur CD Rom2. Offrant un minimum de coups, une gestion des joueurs absurde et un lot d'équipes sans envergure (y compris les équipes du Japon), Super Soccer ne fera heureusement pas date dans l'histoire du jeu vidéo, c'est une chance.

NEO GEO

En fait, pas grand-chose à vous dire, si ce n'est qu'un foot tout ce qu'il y a d'Européen va bientôt voir le jour chez nous. Il s'agit de **Super Sidekicks**. Avec une vue de 3/4 côté, tous les coups semblent être présents. De la tête plongeante au retourné acrobatique, il y a certainement, d'ores et déjà, de quoi se réjouir! Sa sortie est prévue pour le courant du mois de Mars.

MASTER SYSTEM

La Master System est la console possédant (pour l'instant) la ludothèque la plus fournie en simulations de football, il fallait le dire! De plus, sur tous les jeux de foot existant sur Master, trois sont d'un excellent niveau d'où le délice pour les possesseurs de Master System mais en même temps une certaine angoisse quant au choix. Pas de problème, les testeurs de Joypad et leur dossiers sont là pour vous aider! Le jeu à éviter à tout prix est **World Cup Italia 90**. Le plus antique s'appelle **World Cup Soccer** et restait jusqu'à l'année dernière le meilleur foot sur Master avec une vue dans la longueur du terrain au dessus des joueurs et une jouabilité excellente malgré son âge. Mais depuis sont arrivés **Super Kick Off** d'US Gold et **Champions of Europe** de Tecmagik qui sont tous les deux en vue de dessus et dans la longueur du terrain. Mon choix se porte vers Super Kick Off qui reprend tout ce qui a fait de Kick Off ce qu'il est aujourd'hui (un jeu mythique déjà!) en améliorant considérablement les graphismes et la jouabilité. C'est ainsi que l'on se retrouve face à un jeu hyper réaliste, rapide mais beau et jouable. Réalisme + plaisir ludique = simulation réussie pour le joueur de base! Sans hésiter, si vous voulez un bon football sur Master, investissez dans **Super Kick Off**. **Champions of Europe** est un ton en-dessous de Kick Off en ce qui concerne la vitesse et la simulation mais reste beaucoup plus beau graphiquement. De plus, il est actualisé vis à vis du dernier championnat d'Europe. A vous de choisir!

NINTENDO

On aurait pu penser que Kick Off serait la vedette du jour, eh bien pas du tout, **Hyper Soccer** s'impose. Je dis s'impose, mais ce n'est pas le grand bouleversement. C'est seulement qu'il est plus agréable à jouer. Ne cherchez pas le réalisme du côté d'Hyper Soccer, il est plus que limité! Vos joueurs font un bicyclette toute les deux secondes, et les tackles se prolongent sur des distances parfois incroyables. Pourtant, Hyper Soccer vous propose des gros plans plutôt sympas lorsqu'un but est sur le point d'être marqué. L'animation est, en outre, plutôt bonne, le scrolling horizontal ne s'en tirant pas trop mal dans l'affaire, ce qui est rare pour une Nintendo et, le moins que l'on puisse dire, c'est que l'on se prend au jeu. C'est peut-être l'essentiel. Le système de passwords vous aide, en plus, à faire des parties plus étalées dans le temps, ce qui est plus que pratique. Et Kick Off alors, le roi du roi, la

perfection dans le football? Tout d'abord, et c'est là la plus grande différence, les graphismes de Kick Off sont assez pitoyables. On aimerait voir autre chose que des poux ou d'insignifiants gnomes sur le terrain. Je ne sais pas moi, des joueurs par exemple? Je sais je suis exigeant. Hormis ce détail (de poids), Kick Off balaye

Hyper Soccer au niveau du

réalisme. C'est ici la technique du footballeur qui prime! A vous donc de trancher le gâteau! Technique chez Imagineer avec Kick Off, design chez Konami avec **Hyper Soccer**! Mais stop! Il existe aussi d'autres softs de football sur la Nintendo! Quand on voit le résultat, on se demande bien pourquoi un tel drame, mais bon... Le **World Cup Nintendo**! Aïe! Un petit championnat du monde contre douze équipes, avec des graphismes laids et une animation... je vous laisse deviner le massacre. Seul avantage du soft, il peut se jouer à quatre grâce au Nintendo Four Score. Enfin, il faut bien finir un jour,



le **Goal** de Jaleco. Une présentation originale pour ce football, en 3D isométrique, ou pour parler français, à la Zaxxon. Plusieurs possibilités de jeu, la coupe du monde, le championnat et le match simple. On reste dans le très simple. Diriger les joueurs sur le terrain est un innommable calvaire qu'il faut très vite oublier.



GAME GEAR

Le jeu de football qui a été adapté le plus souvent, que ce soit sur micro ou sur console, constitue également la référence dans ce sport sur notre chère Game Gear! En effet, **Super Kick Off** est le nom de ce jeu de foot mythique sur la portable de Sega. Et comme pour ses grands frères, cette version bénéficie de toutes les options et de toutes les qualités qui en ont fait un véritable chef-d'œuvre ludique! Parmi celles-ci, on retrouve le choix du type de terrain,

la durée de la mi-temps, et, bien sûr, les entraînements. Evidemment, il va sans dire que la rapidité est également du voyage. En effet, tout comme sur ses prédécesseurs, la vitesse de défilement de l'écran est époustouflante. Le problème, c'est que l'on finit par ne plus trop distinguer le ballon (trop petit!) du joueur. De ce fait, la maniabilité devient médiocre et l'on ne peut plus faire grand-chose. Ce qui est vraiment dommage!

GAME BOY

Les simulations de football n'étaient pas vraiment au point sur la portable de Nintendo puisqu'on en était resté au football de Nintendo, **World Cup**, un titre sorti quasiment en même temps que la Game Boy, il y a bien longtemps donc. Dans ce jeu, les personnages sont énormes, disproportionnés par rapport au terrain et lents. D'ailleurs ce jeu est davantage un jeu de parodie et d'arcade qu'une vraie simulation. C'est l'année dernière que nous avons enfin eu le droit à deux simulations coup sur coup et d'un très bon niveau. L'illustre **Super Kick Off** d'Imagineer et le moins connu **Football International** de Bandai.

Ma préférence se porte sans hésiter sur **Football International** qui comblera tous les fanas de football sans problème. Ce jeu reprend en effet les meilleurs aspects de **Kick Off** en gommant ses côtés négatifs. On retrouve donc la vue des dessus d'à peu près un huitième du terrain et la rapidité de l'animation (bien que **Kick Off** reste le plus speed des deux). Par contre, fini les joueurs dont on ne voit que le sommet du crane et le ballon plus petit qu'une crotte de microbe. Fini aussi le manque de jouabilité de **Kick Off**. Le réalisme forcé de ce dernier avait rebuté bon nombre de joueurs. Avec **Football International**, on a une vue générale du terrain lors des passes longues et la vue est rapprochée lors des actions de balle au pied. Ce passage d'une vue à l'autre déroute mais procure un intense plaisir ludique après coup. Toutes les phases de jeu sont présentes dans ce fabuleux football sur Game Boy.



LYNX

Depuis toujours, on attendait un jeu de foot sur Lynx. Eh bien, ça y est: il est arrivé. "Il", c'est **World Class Soccer**. Un football qui mérite vraiment qu'on s'attarde un petit peu dessus, n'en déplaise à ses détracteurs qui l'ont descendu en flammes. Tout d'abord, pour commencer et histoire de se mettre dans le bain, le jeu vous propose un panel de plus de 100 équipes! Avouez que ça fait du monde, non? D'autre part, vous pourrez choisir la valeur technique de vos joueurs, qui varie de 1 à 3. Cela aura une incidence certaine sur le déroulement du match, puisque avec moins de technique, vos joueurs risquent d'être vite débordés! De plus, le fait de choisir la durée d'une mi-temps et le type de terrain (boueux ou sec) apporte un réalisme évident. Sur le terrain, durant le match proprement dit, vous dirigez le joueur le plus proche de la balle. Il est marqué d'une flèche. Vous pourrez lui faire faire des passes, des tirs, ou encore des têtes plongeantes. Sur le plan du réalisme pur, il est clair que ce jeu est fabuleux. Mais il est vrai aussi que la jouabilité reste vraiment précaire. Il est, par conséquent, difficile de marquer un but et de s'éclater comme il se doit. En tout cas, Atari est sur la bonne voie!

LES JEUX DE FOOTBALL AMERICAIN

(Of course Thierry!)

MEGADRIE

La Megadrive est la console qui possède le nombre le plus impressionnant de simulations de football américain à ce jour, pas moins de 8 cartouches relatives à ce sport. Il y en a pour tous les goûts mais il faut bien dire que le marché est tenu par deux véritables sagas basées sur des personnages connus du monde du football américain aux Etats-Unis. Je veux bien sûr parler de



Joe Montana (quarterback de son état) et John Madden (ex joueur et coach aujourd'hui). **Joe Montana's Football** de Sega et **John Madden's Football** d'Electronic Arts sont identiques en ce qui concerne la vue du jeu (dans le sens du terrain en vue de 3/4 derrière les joueurs). Par contre, John Madden l'emporte de loin par des graphismes fins et beaucoup plus réalistes que ceux de Montana. De plus, la jouabilité est dix fois plus attractive dans Madden. Pour réagir à cette suprématie, Sega a vite réagi en nous fourrant un **Joe Montana Sportstalk Football** donnant cette fois une vue latérale du jeu comme si l'on était placé dans les tribunes. Deux formidables gadgets viennent apporter du sang neuf au jeu: le premier consiste en une vue rapprochée du jeu lorsqu'un joueur attrape la balle, une sorte de zoom immédiat de l'action. Au début, ça dépaysait mais on s'y habitue et on apprécie bien vite! Le deuxième point fort de cette séquelle est le nombre impressionnant de phrases digitalisées du speaker qui décrit à peu près toutes les phases de jeu. L'écran de choix des tactiques a été aussi considérablement amélioré. Evidemment, dans le même temps sort un **John Madden's Football '92** encore meilleur que le premier grâce à des nouvelles tactiques, une difficulté plus importante et des équipes réactualisées (en gardant les mêmes graphismes réalistes et la vue du jeu). Ce jeu est d'ailleurs la meilleure simulation existant aujourd'hui. Car ce n'est pas le **John Madden's Football '93** qui va apporter quelque chose de nouveau à part la réactualisation. Pire même, la jouabilité a pris un coup dans l'aile, on croit rêver! Quand à **Joe Montana's Football '93**, il arrive bientôt. Pour anecdote, sachez qu'un **Mike Ditka's Power Football** est sorti sous le Label dissident Ballistix et que pour ceux qui préfèrent les jeux orientés arcade, il existe une bonne conversion de **Cyberball** et un non moins excellent **Super High Impact** complètement versé violence gratuite et fun, le tout selon les règles du foot américain bien-sûr!



SUPER FAMICOM



La Super Famicom débute dans le monde du football américain, en fanfare certes mais elle débute tout de même. Cette machine ne possède pour l'instant que trois simulations de ce sport et encore, sous réserve de les trouver en import. On attend de nombreux titres sous peu comme le **Super High Impact** d'Acclaim déjà sorti sur Megadrive ou encore **Pro**

Quarterback d'American Sammy sans oublier le duel des chefs qui s'annonce entre Konami (avec **NFL Football**) et Capcom (**Capcom's MVP Football**). Bref, ça ca barder sur Super Famicom grâce aux effets spéciaux qui risquent d'être pas mal utilisés pour les zooms et les rotations du terrain. En attendant, vous pouvez jouer à **Ultimate Football** (aussi appelé **Football Fury**) de Tradewest et surtout au superbe **John Madden's Football'93** qui vient juste de sortir aux States et qui, faute de mieux, représente la meilleure cartouche de football américain sur Super Famicom (ou Nintendo). En ce qui concerne le réalisme, on est servi puisque la vue du jeu se fait dans la longueur du terrain comme si vous étiez un joueur en plein dans l'action. Le problème avec cette vue, c'est que l'on perd le visuel d'une bonne partie du terrain. D'où les vues différentes en gros plans des receveurs lors des passes car ceux-ci sont hors de l'écran de jeu. A vous alors de choisir votre receveur et la passe est lancée ! Une excellente simulation.

NEO GEO

Dans le domaine du football américain, le premier du genre sur cette machine, on a un fantastique jeu, du nom de **Football Frenzy**. Il offre tout, et même plus, en matière de connaissance de ce sport purement américain,



mais sans rebuter pour autant les néophytes. Tout est fait de telle sorte que tout le monde puisse suivre et comprendre les différentes actions, sans aucune difficulté. Les différentes digitalisations vocales époustouflantes vous mettent dans l'ambiance surchauffée d'un Stade en délire, en moins de deux secondes ! Techniquement, il se trouve que **Football Frenzy** est également parfait ; à différentes

phases de jeu, des zooms surgissent ça et là sur les protagonistes du moment ; mais ce qui retient surtout l'attention, ce sont les nombreuses tactiques de jeu que l'on nous propose. Que ce soit en attaque ou en défense, les phases sont extrêmement bien détaillées et apportent un réalisme inégalable ! De plus, le mode toumoui, sans donner les véritables noms des équipes (dommage !), apporte encore plus de caractère à cette cartouche. Ah oui, j'allais oublier, un scanner est également inclus à l'écran, pour ceux qui veulent avoir des yeux dans le dos ! Je crois vraiment qu'en matière de foot américain, on n'a pas fait mieux !

MASTER SYSTEM



Un jeu se détache royalement parmi les trois foot américains existant sur cette machine. Il s'agit d'**American Pro Football** qui reste, malgré son âge, une superbe démonstration de ce que peut apporter une simulation de sport collectif compliqué sur une console 8 bits. Superbes musiques, action totale et violente, jouabilité excellente, graphismes somptueux, bref ça sent

l'arcade et le fun à plein nez. Quand à **Joe Montana's Football** et **Great Football**, ils vont jouer aux billes !

GAME GEAR

Là encore, il n'y a qu'un seul football américain sur la portable de Sega. Le titre au nom évocateur, puisque déjà programmé sur Megadrive, est aussi celui d'un des tous meilleurs Quarterbacks des Etats-Unis. Il s'agit bien sûr de

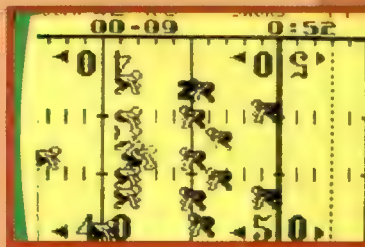
Joe Montana Football. En choisissant parmi une dizaine d'équipes, il vous faudra affronter de nombreux adversaires, avant de remporter le fameux SuperBowl. Se déroulant dans un scrolling horizontal, vous devrez utiliser bon nombre de tactiques assez complètes, pour pouvoir arriver à vos fins. Une



flèche, pointée sur le joueur qui va recevoir la balle, vous permettra de commettre un minimum d'erreur. Et même si vous pouvez être un peu réticent quant à la petitesse des sprites, il n'en reste pas moins que c'est un produit valable ! Avec une vue de côté pour vous permettre de mieux apprécier toutes les actions que vous allez construire, ce football américain vous mettra totalement dans l'ambiance surchauffée des stades US. Le problème, c'est que la maniabilité reste vraiment trop aléatoire, et l'on est parfois obligé de commettre quelques bourdes assez monumentales ! Cela dit, de par les options offertes et les beaux graphismes, on lui pardonne quand même !

GAME BOY

En matière de football américain, la Game Boy ne possède pas de hit universel que vous devez posséder obligatoirement. On ne compte à ce jour que trois cartouches qui se valent grosso modo. Alors allons-y pour les comparaisons et essayons de comprendre pourquoi **Tecmo Bowl** se détache des deux autres, en l'occurrence



Play Action Football et **NFL Football**. Dans **Play Action Football** de Nintendo, vous trouverez exactement tout ce qu'une bonne simulation de ce sport peut vous donner sur console avec une vue de dessus dans le sens du terrain. En oubliant que les joueurs sont représentés par de simples petits patés (sic), on accroche bien à ce jeu qui permet de ressentir les sensations d'un coach (mais pas d'un joueur). Dans **NFL Football**, c'est le contraire, les joueurs sont superbement dessinés et animés, il fallait le faire sur Game Boy pour un sport collectif aussi compliqué que le foot américain. Mais quand à la jouabilité, c'est autre chose. On a bien du mal à s'y retrouver dans ce fouilli de sprites en trois niveaux de gris ! Dans ces deux jeux, ainsi que dans **Tecmo Bowl**, le choix des tactiques est convivial et la prise en main de ces choix se fait naturellement (encore faut-il connaître les règles). Mais alors pourquoi ce jeu est-il meilleur que les autres ? Tout simplement parce qu'il combine les deux aspects positifs de ces derniers en gommant les côtés négatifs, sympa ! Vous vous retrouvez donc avec un jeu à mi-chemin entre le réalisme avec des joueurs bien rendus graphiquement et le plaisir ludique avec une maniabilité au poil ! De plus, contrairement aux deux autres, la vue est latérale, ce qui est bien plus intéressant dans le cas d'une portable. On distingue une plus grande partie du terrain. Bref, achetez-vous **Tecmo Bowl** en attendant mieux.



LYNX

La Lynx a accueilli son premier jeu de football américain il y a de cela quelques semaines : il s'agit de **NFL Football**. La grande originalité, qui peut également être un inconvénient, c'est qu'il faut, pour pouvoir jouer, prendre la console dans le sens vertical ! En ce qui me

concerne, j'avoue que j'ai préféré, car on ne peut pas dire que les écrans soient bien grands sur les portables ! Ce jeu vous permet d'affronter de très nombreuses équipes dans un championnat de folie. Avec une vue de haut, ce qui est très rare pour du foot américain, vous verrez souvent un zoom du joueur, en fait, à chaque fois qu'il essaiera une dernière tentative de dégagement au pied. N'oublions pas qu'il n'y a pas mal de tactiques de défense et d'attaque, ce qui semble primordial pour ce type de jeu. Effectivement, avec des graphiques explicites et des schémas en veux-tu en voilà, vous devrez faire votre choix parmi toutes celles proposées, en espérant que ce que vous venez de prendre vous permettra d'avancer d'au moins 10 yards à chaque fois ! En tout cas, ne faisons pas la fine bouche. Sur Lynx, un tel jeu est vraiment le bienvenu.

LES JEUX DE BASKET

(Bras roulé de Karim Abdul Jabbar !)

MEGADRIVE

La grande guerre Sega / Electronic Arts (EA) a fait rage sur le front du basket sur Megadrive et les joueurs s'en sont mis du coup plein la lampe avec



quelques six cartouches en deux ans ! Le pauvre **Arch Rivals** a bien du mal à lutter face aux deux géants du basket sur Megadrive. Sous prétexte d'un jeu basé sur l'arcade, les coups et la violence, ce jeu nous inflige des collisions plutôt chaotiques et une gestion lamentable des mouvements. Le premier jeu de basket à être sorti sur Megadrive, fut **Super Real Basketball** de Sega qui reste un excellent basket. Vite détrôné par **Lakers Vs Celtics** d'EA, il ne s'est jamais vraiment relevé, Sega non plus d'ailleurs car son récent **David Robinson's Supreme Court** n'est pas meilleur que l'également récent **Bulls Vs Lakers**.

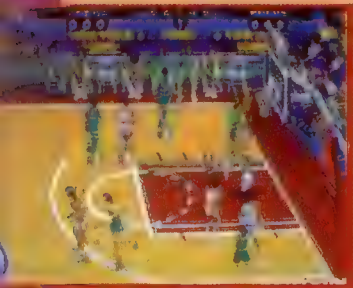
Le premier propose pourtant

une vue originale et très réaliste du terrain en diagonale. Le problème est qu'il faut changer de vue arrivé au centre du terrain. Ne vous en faites pas en ce qui concerne les appellations car **Bulls Vs Lakers** est exactement le même programme que **Team USA** avec des équipes différentes. C'est donc **Bulls Vs Lakers** qui remporte la palme et ce n'est certainement pas **Jordan Vs Bird** qui viendra contredire cela avec cette pitoyable opération commerciale consistant pour EA à sortir un jeu de plus basé sur le One on One et non le jeu collectif. Toutes ces simulations sont en général en vue latérale avec le terrain qui scrolle horizontalement. Les joueurs et le terrain sont en vue de 3/4 (isométrique). **Bulls Vs Lakers** n'apporte simplement que des équipes et des playoffs réactualisés par rapport à **Lakers Vs Celtics** qui reste un brin meilleur en ce qui concerne la jouabilité, et ce malgré l'âge avancé de **Celtics**. Ces deux jeux sont les meilleurs basket sur Megadrive.

SUPER FAMICOM

Après la sortie de **Super Dunkshot** il y a pas mal de temps, on attendait l'explosion des simulations de basket sur Super Famicom et il a fallu patienter jusqu'à il y a quelques mois. La véritable naissance a donc eu lieu avec l'apparition de **Bulls Vs Blazers** d'Electronic Arts et qui n'est autre que la pale adaptation de **Bulls Vs Lakers** sur Megadrive (ou **Team USA** si vous préférez). Ont suivi ensuite **Super NBA Basketball** de Tecmo (89 %) et **NBA All Star Challenge** de LJN (76 %). Alors que choisir ? C'est simple pourtant :

Dunkshot est impressionnant avec ses zooms et ses rotations en mode 7 mais reste peu jouable, **Bulls** est en-dessous de la version Megadrive (même s'il reste intéressant à jouer) et **NBA All Star** n'est qu'un One On One, un sublime One On One mais un One On one quand même ! Il reste donc pour l'instant le génial **Super NBA basketball** qui vous fera revivre les tous derniers Playoffs américains. Les options sont multiples, les joueurs possèdent des caractéristiques précises et vous pouvez bien-sûr jouer à un ou deux joueurs. Un très bon basket sur Super Famicom.



NEC

Usa pro basketball: Allez hop! Encore un vieux jeu sorti sur Nec il y a maintenant 3 ans. On voit bien que cette console est délaissée par les programmeurs très "sport". Ce basket là est très amusant, mais pas sérieux du tout. Si vous espérez faire de superbes actions, ou des paniers en tirant la langue, laissez tomber. Ici, l'arcade et l'humour l'emportent sur la stratégie et le réalisme. D'ailleurs, il suffit de regarder les têtes des joueurs pour s'en convaincre! Ce ne sont pas des digits de Magic Jordan ou de Mickael Bird et autres Larry Johnson. Il s'agit, en fait, de personnages au corps normal et à la tête disproportionnée. Cela ne gêne en rien le jeu si, comme je vous le répète, vous cherchez un jeu qui a pour thème le basket mais qui n'est, en fait, qu'un simple jeu d'arcade. Un peu comme le **Arch rivals** de la MD. Attention: je n'ai jamais dit que ce jeu était déplaisant, mais vous êtes telle-

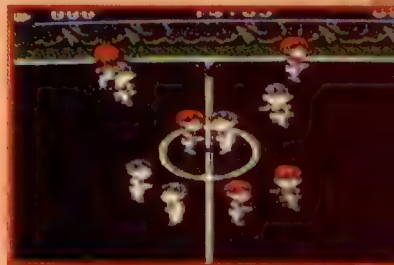
ment nombreux à râler sur le manque de réalisme sur les jeux de sports que je prends les devants...

MASTER SYSTEM

A l'opposé du football par exemple, le basket ne semble pas faire recette sur Master System car le peu de cartouches de ce sport sont d'un niveau très bas. C'est ainsi qu'**Arch Rivals** se détache par rapport aux vieux **Great Basketball** et **Basketball Nightmare** qui porte bien son nom ! Dans **Arch Rivals** d'Acclaim, vous pouvez choisir des joueurs selon leur tronche et leurs statistiques pour des matchs à deux contre deux. L'originalité du jeu provient du fait que vous pouvez vous taper dessus copieusement pour récupérer la balle. L'animation est fluide et les couleurs vives. Le jeu se déroule latéralement en vue isométrique. Pas franchement démentiel techniquement, il reste le plus amusant des basket existant sur Master System.

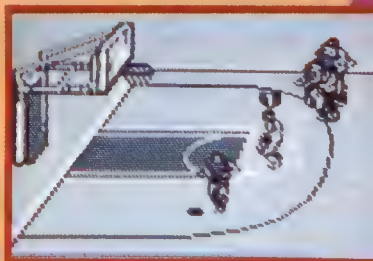
NINTENDO

Si **Double Dribble** figure en position avantageuse ici, ce n'est pas parce qu'il s'agit d'une pure merveille qui concurrencerait le Mont Saint-Michel, mais bien parce qu'il s'agit du seul soft de basket ball sur cette console qu'est la petite 8 bits de Nintendo. Incroyable mais vrai; alors que la 16 bits aligne toutes sortes de basket ball, la Nintendo n'en a qu'un seul et unique, et encore, il faut voir la qualité! **Double Dribble** a beau être un soft de chez Konami, il est bien loin de figurer au palmarès des meilleures simulations sportives! Bien que **Double Dribble** offre, à deux joueurs, la possibilité de s'affronter l'un contre l'autre, il ne suscite pas l'enthousiasme le plus torride. Les sprites clignotent étrangement (façon l'homme invisible, mais pour toute l'équipe) et les règles que nous connaissons sont, en outre, assez imparfaitement reprises. Pas de quoi, en somme, s'extasier; alors, sans attendre rien de meilleur pour le moment, changez de console si c'est du basket ball qu'il vous faut.



GAME BOY

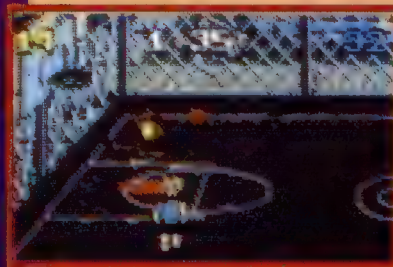
Sur Game Boy, tout comme sur les autres consoles, il faut distinguer les One on One des autres ! **All-Star Challenge** et **All-Star Challenge 2** de LJN vous permettent de participer à des épreuves d'exhibition comme les smash, les tirs à trois points ou encore le one on one (un contre un). Vous pouvez jouer à deux joueurs (avec un link) mais le jeu n'en reste pas moins limité par rapport à une vraie simulation collective. Un **Super Street Basketball** tout droit importé du Japon vous propose un 2 On 2 un peu fade et vous lui préférerez le superbe 5 On 5 **Double Dribble** de Konami qui vous fait jouer à 10 joueurs sur le même terrain (à un ou deux joueurs). On n'a pas fait mieux aujourd'hui. Une sorte de **Lakers Vs Celtics** sur portable, c'est tentant non ?



LYNX

Autant vous le dire d'entrée, le seul jeu de Basket qui existe sur la portable d'Atari n'est pas réellement un jeu de basket-ball. Effectivement **Basketbrawl**, c'est son nom, se déroule constamment dans la rue. Votre but, étant de gagner des matchs dans la rue, en marquant des points dans des paniers percés assez crades. Mais il faudra aussi que pour cela, vous utilisiez tout ce qui vous passera par les mains, et même vos poings d'ailleurs, pour pouvoir empêcher votre vis-à-vis de marquer, ne serait-ce que 2 malheureux points. Il y aura, en effet, pas mal d'objets par terre comme desouteaux ou encore des jouets. D'ailleurs, parfois, un arbitre viendra, sans rai-

son, vous donner quelques bonnes baffes pour tenter de vous réveiller! Au départ, vous êtes seul contre une seule autre personne. Mais si vous gagniez, vous en rencontreriez deux autres d'un seul coup! En cas de nouvelle victoire, ce sera ensuite à trois personnes de venir vous affronter. Et ainsi de suite! Mais ne vous fiez pas trop à



ce scénar' ce jeu est vraiment trop nul! Il ne revêt vraiment aucun intérêt. Laissez tomber, ça vaut mieux.

LES JEUX DE HOCKEY

[Ah Hockey, Hockey!]

MEGADRIVE



NHLPA Hockey est un vieux de la vieille maintenant! Ce soft d'Electronic Arts qui a fait, et fait encore, vibrer le cœur de notre Destroy national. Il s'agit sans doute, là, de ce qu'il y a de mieux côté hockey sur glace, et cela toutes consoles confondues quelle qu'en soit la version. Une petite mise au point s'impose. Tout d'abord, il y eut **NHL**. Celui-ci vous proposait les équipes US, le NHLPA vous offrait une petite réactua-

lisation alors que le EA mettait sur la glace divers pays du monde entier. Là s'arrêtaient les différences. Vous me direz, "mais il y a le même sur Super Nintendo"! Stop! La version Megadrive s'en tire bien mieux que son homologue Nintendo, entre autres, grâce à une animation meilleure. Accompagné de musiques qui vous met-

tent en train, et de bruitages particulièrement soignés qui vont du "houm!" lorsque l'on se prend un méchant coup de crosse, à la sonnerie qui retentit lorsqu'un but est marqué, vous vous trouverez là dans une ambiance du tonnerre. Le jeu vous propose un grand nombre d'équipes, dont deux all stars team et l'on retrouve, par exemple, dans les nombreux joueurs le numéro 66, alias **Mario Lemieux**. Habile transition pour parler un peu de Mario Lemieux, le jeu! Autre soft de hockey sur glace, Mario Lemieux n'égale certainement pas un NHLPA Hockey. Le mode baston est, ici, présenté de façon originale, les deux sportifs étant mis face à face pour se donner quelques bonnes volées de coups de poings. Contrairement aux NHL, NHLPA ou **EA Hockey**, le jeu se déroule suivant un scrolling horizontal, pour un vertical dans les autres soft du même genre. Inutile de tergiverser (reconnaissez, au passage, l'un des termes favoris de Destroy), NHLPA est le meilleur hockey disponible à l'heure actuel, alliant au réalisme une excellente réalisation

SUPER NINTENDO



Inutile de chercher des heures pour savoir combien il existe de jeux de hockey sur glace sur la 16 bits Nintendo: pour l'instant, un seul. Il s'agit de **NHLPA Hockey**, le même, à quelques détails près, qui brille sur la Megadrive. Suivant un scrolling vertical, retrouvez toutes les équipes US dont les plus grandes vedettes. Je dis US, mais il y a aussi une petite poignée d'équipes canadiennes, incluse dans la National Hockey League (NHL). On regrettera cepen-

dant que l'animation ne donne pas la même sensation de fluidité et de rapidité que sur la MD, et que les sons nous offrent l'option fromage OU désert. En effet, il n'y a pas, en même temps les sons et la musique! Le réalisme est

cependant toujours au rendez-vous, vous filez sur la glace, en tenant compte de la force d'inertie qui influe sur vos mouvements, vous donnez un ou deux coups de crosse sous les yeux de l'arbitre qui vous envoie en "prison", et vous vous faites une ou deux petites bastons histoire de rire. Du grand fun cependant, même s'il est bon d'attendre un peu les prochaines sorties sur cette console, dans le domaine du Hockey sur glace.

NEC

Hit the Ice: Ce jeu là n'est pas vraiment une simulation car si j'avais à lui donner un surnom ou un sous-titre, ce serait plutôt "Final fight sur glace". En effet, avec 3 joueurs par équipe, un palet quasi-inexistant et la possibilité de décapiter son adversaire ou de lui trancher un bras, on se demande ce que vient faire le mot Hockey dans ce jeu. Très marrant à la première partie, il devient vite lassant de trancher des têtes à coups de crosse. Comme quoi arcade et humour ne font pas toujours un jeu super. Mais je reviens sur le début de cet article pour deux choses: la première c'est que ce jeu bidon va bientôt nous être imposé sur MD et SFC. Comme s'il avait pas pollué assez de monde comme ça! De plus, comme dirait ma meilleure amie (une très bonne amie, normale c'est la meilleure) (NDAHL: Cette remarque, dont j'ai déjà censuré une partie, offre un grand intérêt mon cher Greg, mais soit ta copine joue au Hockey, soit je me demande vraiment ce qu'elle vient faire dans ce dossier!), - ce jeu est, de toute façon, très égarant! Egarant, non? Mon dernier conseil serait de ne pas vous égarer (nd la meilleure amie: tu me dois 100 balles pour le copyright) dans les tréfonds de ce jeu, sur quelque format que ce soit.



NINTENDO

Lorsque l'on parle jeu de sports, le pire est toujours à craindre avec la Nintendo. Il faut bien l'avouer, et cela sans aucun parti pris, la petite 8 bits n'excelle vraiment pas dans le domaine. Pourtant, derrière **Blades of Steel** se cache un grand nom: Konami, vous l'avez deviné. Seul autre soft de hockey sur glace sur cette machine, l'excécrable **Ice Hockey**, soft qui est à jeter par la fenêtre sans plus attendre. Ce dernier, réalisé d'une façon, elle aussi excécrable, vous propose six pauvrettes équipes, et la possibilité de jouer contre un adversaire humain, ou contre la console. **Blades of Steel**, Konami oblige, vous permettra de faire une petite coupe contre un lot d'équipes (assez peu expérimentées, il faut l'admettre). Pour ce qui est de l'animation (scrolling horizontal) et des graphismes, celui-ci s'en tire bien mieux que **Ice Hockey**, mais ce n'était pas bien dur de s'élever au-dessus de la nullité la plus prononcée.

LYNX

Sur Lynx, on ne peut pas dire que les sports de glace soient légion. Avec un seul jeu de Hockey, sorti il n'y a pas si longtemps que ça, les adeptes de la Lynx vont enfin pouvoir s'éclater comme il se doit! Ce jeu de hockey sur glace s'intitule tout simplement... **Hockey!** Avec une vue de 3/4 côté, vous allez devoir entamer des glissades et des parties endiablées! Faire des passes au millimètre, marquer de 15 mètres ou bastonner la face de votre adversaire, tout ceci sera possible. De même, au départ, vous pourrez choisir de ne faire que de la baston ou des tirs au but! Dans ce cas, vous prendrez la console dans le sens vertical, comme pour NFL Football. Pour les engagements, vous verrez une vue de haut, avec l'arbitre qui fera une mise en jeu entre les deux joueurs. La fluidité du jeu est vraiment impressionnante! Tout semble facile à exécuter. D'ailleurs, vous pourrez niveler les capacités de tous vos adversaires, en "touchant" aux capacités de tir, de puissance, d'adresse, et même de baston! En tout, des milliers de combinaisons sont possibles! Ça fait plaisir, non?

LES JEUX DE VOLLEY

[Oh quel smash!]

MEGADRIVE

Super volleyball: Malgré un certain âge, cette simulation de Volley est tout à fait plaisante. Elle a, pour avantage, une animation hyper-souple et un réalisme à toute épreuve. Tous les coups du volley sont permis, et même des



coups secrets, comme le "bal-lon-obus". d'autres options sont, bien sûr, présentes, comme le choix du temps des sets et le nombre de ces sets. Avec des joueurs animés superbement (on a l'impression de les voir respirer comme de vrais êtres humains), les mouvements étant tous décomposés, c'est

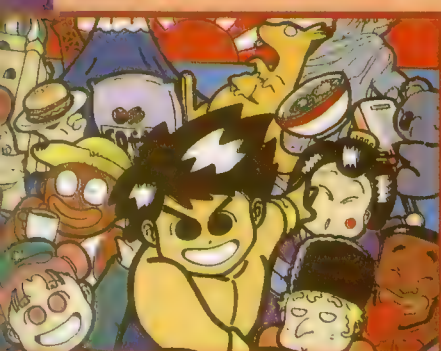
un peu comme si vous regardiez la télévision mais en plus intéressant! Si, après lecture de cet article, vous courez vous acheter ce jeu, vous trouverez cette cartouche à un prix très réduit du fait de son ancienneté. Un investissement en or, surtout par les prix et daubes qui courent en ce moment. Le seul regret est une maniabilité un peu restreinte, due au fait que vos joueurs ont des animations complexes, vous n'êtes pas toujours maître de la situation. Mais c'est

bien là le seul défaut que l'on pourra trouver à ce must.

SUPER FAMICOM

En matière de volley-ball, on peut dire que l'on est gâtés sur la SFC. Il y a, en effet, 2 superbes simulations de ce sport et ce n'est pas pour nous déplaire, loin de là. Avec **Super Volley Ball 2**, on atteint des sommets de prouesses techniques et artistiques. Que ce soit au niveau de la réalisation et du réalisme des joueurs, on est tout simplement époustoufflé! Les joueurs réagissent véritablement comme s'ils étaient vivants! Leur animation étant véritablement le point fort de cette simulation. Contrairement à **Super Volley Ball Twin**, où il semble que l'on ait plutôt misé sur le côté ludique ce qui est loin d'être un tort, plutôt que sur le réalisme. Mais dans les deux cas, la possibilité de paramétrer le nombre de sets (1, 3 ou 5), ou bien de choisir sa propre tactique d'attaque, fait que l'on peut trouver son bonheur dans les deux versions.

Ce qui les différencie et qui fait pencher la balance du côté de **Super Volley Ball 2**, c'est, en plus, la possibilité de jouer avec des femmes et des robots et, surtout, de voir qu'ils possèdent pas mal de coups "magiques"! Pour du volley, on peut dire que ça sort de l'ordinaire, à tel point d'ailleurs, qu'on en oublie vite **Volley Ball Twin**! Les smashes sont vraiment hyper-réalistes, de même que les récupérations de balle en roulade! Vous le voyez, il ne semble pas y avoir photo, ce volley est celui qu'il vous faut!



chuté et il représente un excellent rapport qualité-prix. Proche de la version MD, ce jeu présente les mêmes options, les mêmes qualités et les mêmes défauts. Mais en revanche guys, si vous n'êtes pas trop "plancher de stade et joueurs nombreux en uniforme, la plage et les jolies filles n'attendent que vous dans **Beach volley**! Dans ce dernier, le fun est au rendez-vous car il est beaucoup plus simple que son concurrent. Autant le premier était basé sur la stratégie et le réalisme, autant **Beach Volley** est plutôt inspiré de dessins animés japonais avec des grosses têtes et des positions assez comiques. Avec

des joueurs, et surtout des joueuses (en maillot waw!) qui sont 4 dans chaque équipe (normal pour du beach volley), vous allez pouvoir mettre la pâte à toutes les équipes qui se prétendent, comme vous, les meilleures du monde. Même si la réalisation n'est pas canon et les mouvements assez saccadés, il y a tout de même la possibilité de construire son équipe de A à Z, en choisissant ses joueurs et maillots. Très cool dans ses graphismes, on a rarement vu des couleurs aussi vives pour un terrain de volley. Vous me direz que cela se passe en pleine nature, mais bon, de l'herbe vert fluo, bof... Ho, encore une chose, alors que sur la version NES il était possible de jouer à 4 joueurs en même temps, ici, cette option n'est pas présente. Enfin, c'est ce qu'affirme notre Destroy national qui est, au moment où je vous parle, dans le bureau du patron avec Danbiss et Linos en train de se mater le match France-Israël. Les lecteurs curieux de savoir combien de temps à l'avance est préparé le journal, n'auront qu'à faire un rapide calcul. Merci qui?

NINTENDO

Nous donnons l'avantage ici à un soft de volley ball qui n'en est pas vraiment un. **Super Spike v'ball** est un volley ball de plage. Première différence avec un volley plus classique, le jeu se joue à quatre, deux joueurs dans chaque équipe. Les règles, elles aussi, ont été légèrement modifiées, mais le principe de base, qui consiste à faire passer un ballon de l'autre côté du filet sans qu'il touche le sol, est conservé. C'est là le principal! L'animation est rapide et l'on peut sans peine aligner une ou deux techniques. Ne vous attendez cependant pas à du sublime, nous ne sommes pas sur Super Famicom, on se calme là! Cependant ce programme de Beach Volley possède un indéniable avantage: il peut se jouer à quatre, grâce au Nintendo Four score. Alors là, attention l'ambiance! Si la plage, ça vous ennuie, vous pourrez aussi trouver sur la Nintendo un autre programme de volley ball, plus sérieux celui-là, **Volley Ball**. Tous les joueurs seront cette fois présents. Le terrain vous sera présenté de profil, comme dans le précédent et là, vous pourrez briller. Dommage que l'on ne puisse pas, comme dans l'autre, jouer à quatre mais, sans crier au miracle, on passe le temps agréablement en regardant ces graphismes très nippons.

GAME BOY

Le seul, le vrai, le pur Volley sur Game Boy s'appelle **Malibu Beach Volley** d'Activision et se joue... sur la plage! On joue à deux contre deux selon les règles du volley. Ce jeu est meilleur que l'antique **Super Volley** de Nintendo qui commence à se faire vieux avec ses personnages au look bizarre.



CONCLUSION SUR LE DOSSIER SPORT -PREMIERE PARTIE-

Ainsi s'achève la première partie de notre dossier consacré aux jeux de sports d'équipe. Comme vous l'avez remarqué, nous avons exclu (question de place) le baseball, qui se retrouvera par conséquent dans notre seconde partie consacrée, elle, aux sports individuels! Vous vous en êtes aperçu, les consoles sont plus ou moins disposées à recevoir les jeux de sports.

LE DUEL INTER CONSOLE! QUE CHOISIR?

Si vous êtes un fan des jeux/simulations de sports, évitez la Nintendo 8 bits. Vous avez dû remarquer que, pour ce qui est des sports d'équipe, elle ne brille pas particulièrement pas son talent! La Master System ne s'en sort, quant à elle, que médiocrement, mais la suite de notre dossier devrait vous mettre les points sur les i, et vous montrer le vainqueur du duel Nintendo/Master System! Il est vrai que les sports d'équipes obligent la console à gérer un bon nombre de sprites simultanément et, par conséquent, les 8 bits ont bien du mal à tenir la route! Le challenge est aussi ouvert entre le trio infernal des portables, Game Gear, Lynx et Game Boy se livrent un combat sans merci! Une fois encore, il est difficile de se prononcer tout de suite, mais la suite du dossier devrait faire toute la lumière sur cette affaire!

LES PORTABLES SE FONT SPORT?!

Olympic Gold suffira-t-il à faire oublier l'excellent **Awesome Golf** de la Lynx? Les portables tentent d'imiter leur grandes soeurs, la Super Nintendo et la

Megadrive qui exploitent de leur côté à fond le domaine! Si vous recherchez des jeux/simulations de sport, jetez-vous sur ces deux consoles qui se mènent une lutte sans pitié, et qui rivalisent d'excellence (et aussi parfois de médiocrité!) La PC Engine est, quant à elle, un peu dans le vent. Rien n'est prévu à l'horizon dans le domaine du jeu de sport! Cette première partie de notre dossier consacrée aux jeux d'équipes n'a que peu mis en lumière, il est vrai, les performances de cette machine dans le domaine. Mais la suite vous fera voir une ou deux petites merveilles comme seule la PC Engine peut nous en faire! Reste la NEO GEO, la marginale du lot. Peu exploitée dans le domaine, ses productions se font tout de même bien remarquer! Le Frenzy Soccer est sans aucun doute l'un des footbals les plus délirants! La NEO GEO fait dans le sport futuriste! Animation béton (ou NEO GEO, c'est synonyme), action à 10000 kms/h, le jeu est un régal! Et pour une fois que l'on peut ne jamais se lasser d'un jeu sur cette console! La NEO GEO propose aussi Baseball 2020 dans la catégorie des sports futuristes! Une fois encore, les musiques sont fabuleuses et l'action bat son plein de bout en bout! Matches délirants, avec des règles du baseball assez bien reprises dans l'ensemble, et saupoudrées de quelques ingrédients futuristes qui ne sont pas désagréables.

JEUX FUTURISTES, JEUX BELICISTES!

Les autres consoles n'ont, pour leur part, que peu exploité l'univers limité par la seule imagination, des sports futuristes. Rare exemple, le Speeball de la Master System, ou le Speedball II de la Megadrive et de la Master System. Cette fois, vous participerez à des matches d'un hand ball futuriste où le ballon est une bille d'acier. Vos joueurs seront en armure et fileront de grands coups à tout le monde, histoire de se frayer un chemin jusqu'aux buts où la balle doit atterrir! Drôle d'époque. Votre but sera de faire monter votre équipe des Brutal Deluxe jusqu'à la première division et, de là, jusqu'à la victoire! Bien des dents et des crânes seront brisés avant d'en arriver là! Gérez votre équipe et composez une team indestructible!

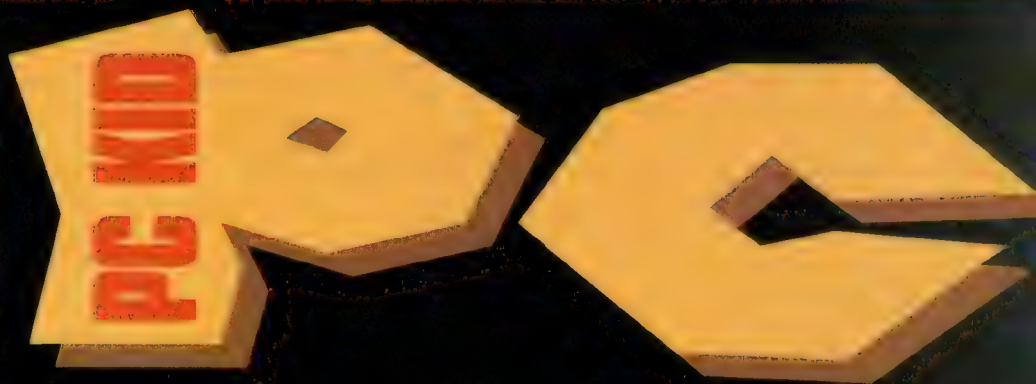
Dans la seconde partie de notre dossier, vous connaîtrez tout sur les sports de combat, les golfs, les multi-épreuves, les softs de Fi, les tennis et le base-ball, comme je vous l'annonçais tout à l'heure.

Plus question d'hésiter entre tel ou tel soft, la solution pour choisir, pour bien choisir, est entre vos mains! A vous l'univers du sport!

Dossier réalisé par TSR, Olivier, Trazom et Greg

TITRE	MACHINE	JOUEURS	NIV DIFF	JOUABILITÉ	EQUIPES	DIFFICULTÉ	RÉALISME	RÉALISATION	PASS/SAVE	GLOBAL	GENRE
ALL STAR CHALL	GBOY	10U2	1	14	8	5	6	9	NON	68	BASKET
ALL STAR 2	GBOY	10U2	1	15	15	14	15	16	NON	80	BASKET
SUPSTREET BASKET	GBOY	10U2	1	11	6	9	3	4	NON	51	BASKET
50N5 DOUBLED	GBOY	10U2	3	15	8	15	16	14	OUI	85	BASKET
BASKETBALL	LYNX	1	1	15	10	10	10	10	OUI	62	BASKET
BASKETBRAWL	LYNX	1	1	15	10	11	10	10	OUI	60	BASKET
ARCH RIVALS	MASTERS	10U2	1	12	4	14	12	15	NON	74	BASKET
GREAT BASKET	MASTERS	10U2	1	8	8	9	10	9	NON	69	BASKET
BASKETNIGHTMARE	MASTERS	10U2	1	14	6	11	12	9	NON	52	BASKET
ARCH RIVALS	MD	10U2	1	11	6	11	13	14	NON	60	BASKET
SUPER REAL BA	MD	10U2	1	14	8	14	15	17	OUI	82	BASKET
LAKERS VS CELTIC	MD	10U2	1	15	16	14	17	18	OUI	89	BASKET
DAVID ROBINSON	MD	10U2	1	14	12	13	17	14	OUI	78	BASKET
BULLS VS LAKERS	MD	10U2	1	14	12	13	15	16	OUI	85	BASKET
JORDAN VS BIRD	MD	10U2	1	15	2	15	18	16	NON	63	BASKET
DOUBLE DRIBB	NES	10U2	1	13	7	15	11	6		42	BASKET
USA PRO BASK	PC ENGINE	10U2	1	14	6	14	11	14		75	BASKET
SUPERDUNKSHOT	SNIN	10U2	1	14	28	15	14	19	OUI	80	BASKET
BULLSVSBLAZER	SNIN	10U2	1	14	28	14	15	13	OUI	82	BASKET
SUPER NBA BAS	SNIN	10U2	1	10	28	16	16	17	OUI	89	BASKET
NBA ALL STAR	SNIN	10U2	1	11	2	12	15	16	NON	76	BASKET
WORLD CUP	GBOY	10U2	1	6	1	2	4	5	OUI	51	FOOT
SUP KICKOFF	GBOY	10U2	1	12	5	14	15	16	OUI	80	FOOT
FOOT INTERNATIO	GBOY	10U2	1	18	8	10	15	15	NON	89	FOOT
SUPER KICKOFF	GGEAR	1	1	8	10	15	16	15	NON	68	FOOT
WORLD CLASS	LYNX	10U2	1	11	100	12	17	15	NON	82	FOOT
WORLD CUP ITA	MASTERS	10U2	1	2	7	5	8	7	NON	52	FOOT
WORLD CUP SOCC	MASTERS	10U2	1	8	14	15	12	13	NON	84	FOOT
SUPER KICKOFF	MASTERS	10U2	3	17	8	11	15	13	NON	93	FOOT
CHAMPIONS OF EUR	MASTERS	10U2	2	14	8	12	14	15	NON	88	FOOT
EUROPEAN CLUB	MD	10U2	1	14	170	14	15	18	OUI	84	FOOT
WORLD CUP ITAL	MD	10U2	1	11	12	5	6	8	OUI	64	FOOT
TECMO WORLD C	MD	10U2	1	12	11	13	14	16	NON	68	FOOT
GOAL	NES	10U2	1	7	12	6	5	6	OUI	33	FOOT
HYPER SOCCER	NES	10U2	1	10	12	15	14	13	OUI	74	FOOT
KICKOFF	NES	10U2	2	14	7	14	19	11	OUI	79	FOOT
WORLD CUP N	NES	1	1	11	7	12	8	6		45	FOOT
FORM. SOCCER	PC ENGINE	1	1	18	16	18	18	17	OUI	89	FOOT
HAT TRICK HERO	SNIN	10U2	1	14	16	11	14	12		75	FOOT
PRO SOCCER	SNIN	10U2	3	15	16	18	11	11	OUI	73	FOOT
S. FORMS OCCER	SNIN	10U2	1	17	12	13	18	18		88	FOOT
SUPER KICKOFF	SNIN	10U2	1	17	16	15	17	17	OUI	85	FOOT
TECMO BOWL	GBOY	10U2	1	12	12	18	17	15	OUI	86	FOOTUS
PLAY ACTION FO	GBOY	10U2	1	11	12	11	13	13	OUI	68	FOOTUS
NFL FOOTBALL	GBOY	10U2	1	11	14	13	11	16	OUI	70	FOOTUS
JOE MONTANA	GGEAR	10U2	1	9	14	14	16	17	OUI	70	FOOTUS
NFL FOOTBALL	LYNX	10U2	1	14	28	13	14	15	OUI	88	FOOTUS
JOE MONTANA F	MASTERS	10U2	1	11	28	12	14	16	NON	69	FOOTUS
GREAT FOOTBALL	MASTERS	10U2	1	10	12	3	5	6	NON	64	FOOTUS
AMERICAN PRO	MASTERS	10U2	1	14	7	14	15	17	NON	94	FOOTUS
JOE MONTANA	MD	10U2	1	14	28	14	14	17	OUI	72	FOOTUS
JOHN MADDEN	MD	10U2	1	17	28	14	15	18	OUI	90	FOOTUS
JOE M. TALKING	MD	10U2	1	14	28	16	14	17	OUI	87	FOOTUS
JOHN M. 92	MD	10U2	1	15	28	16	17	18	OUI	93	FOOTUS
JOHN M. 93	MD	10U2	1	15	28	16	17	18	OUI	85	FOOTUS
FOOT FRENZY	NEOGEO	10U2	1	17	28	10	17	18	NON	95	FOOTUS
ULTIMATE FOOT	SNIN	10U2	1	14	12	15	17	16		79	FOOTUS
JOHN MADDEN93	SNIN	10U2	1	15	28	11	17	18	NON	84	FOOTUS
HOCKEY	LYNX	10U2	2	17	22	13	17	16	NON	91	OK
MARIO LEMIEU	MD	10U2	1	14	7	14	12	14	OUI	73	OK
NHL HOCKEY	MD	10U2	1	17	7	15	17	17	OUI	87	OK
NHLPA HOCKEY	MD	10U2	1	17	PLEIN	15	18	18		91	OK
BLADES OF STEE	NES	10U2	1	14	7	8	14	13		71	OK
ICE HOCKEY	NES	10U2	1	5	6	5	2	2		25	OK
NHPLA	NES	10U2	1	16	PLEIN	15	17	16		83	OK
HIT THE ICE	PC ENGINE	10U2	1	13	2	8	12	11		65	OK
MALIBU BEAHC	GBOY	10U2	1	10	14	15	17	15	NON	81	VOLLEY
SUPER VOLLEY	MD	10U2	1	17	8	16	18	16	OUI	88	VOLLEY
SUP SPIKE VOLL	NES	1	1	11	7	16	14	12		66	VOLLEY
VOLLEYBALL	NES	10U2	1	14	7	14	8	13	OUI	73	VOLLEY
VOLLEYBALL	PC ENGINE	10U2	1	18	8	17	18	17		89	VOLLEY
WORLD BEACH	PC ENGINE	10U2	1	14	ILLIMITÉ	16	13	14		76	VOLLEY
SVOLLEYBALL	SNIN	10U2	1	17	28	5	19	18	OUI	94	VOLLEY

Previews



Le retour du retour de la bête!

C'est toujours un plaisir incommensurable que d'annoncer l'arrivée prochaine d'un vrai grand titre sur une console, d'autant que

cette dernière a de plus en plus tendance à se voir rejeter pour la mouvance populaire. Clamons-le haut et fort, non! La PC Engine n'est pas encore encore morte! La preuve? Hudson Soft annonce l'arrivée, pour le mois d'avril, de PC Kid III, l'un des héros les plus branques que le monde des jeux vidéo ait jamais connus.

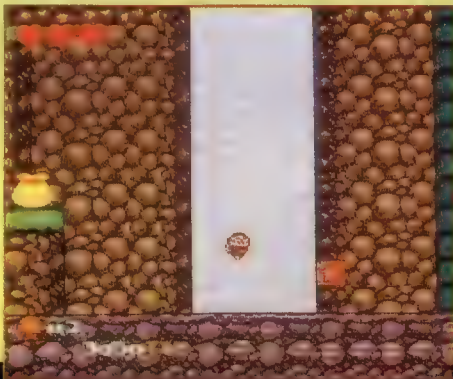
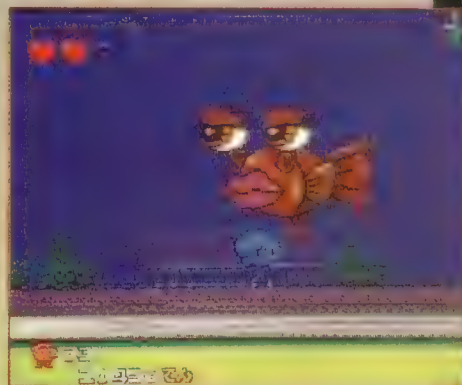
Un troisième chapitre plus que mouvementé...

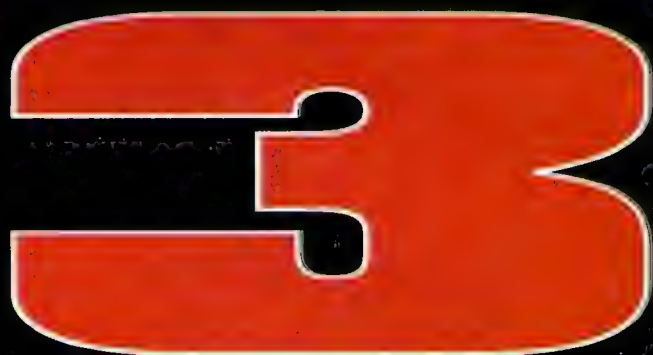
Comme dans les précédents épisodes, on se retrouve dans un dédale de mondes complètement fracassés, où les ptérodactyles, brontosaures pachydermiques hantent chacun des recoins du jeu. Toujours

comme dans les précédents épisodes, qui, il faut l'avouer, nous avaient transis de joie, ce diable de PC Kid s'est embourbé dans une histoire à la mords-moi le noeud où il lui sera particulièrement difficile de s'échapper des situations périlleuses qui se dressent sans cesse devant lui. Eh oui, l'atmosphère de PC Kid III reste identique à celle que l'on connaissait jadis et ça, c'est déjà un bon point pour cette production.

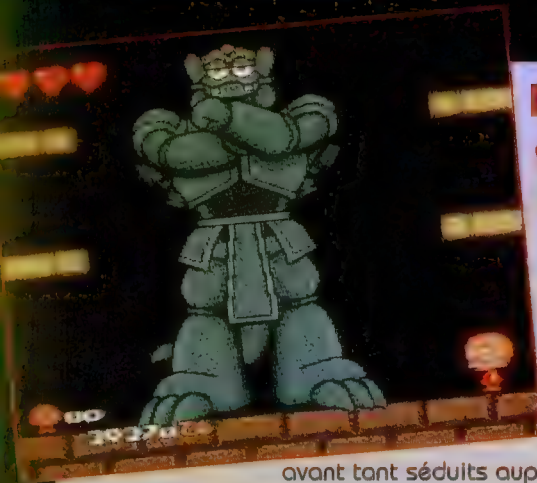
On peut jouer à deux simultanément

Tout en conservant cette fantastique ambiance, ce nouveau épisode comporte cependant de nombreuses innovations et pas de moindres. La plus flagrante est, sans aucun doute, la possibilité de jouer à deux simultanément. Avouez que pour une innovation, c'est une sacrée innovation. Déjà seul, on s'éclatait comme une bête, alors à deux, je ne vois vraiment pas comment ce titre pourrait être moins bon. Certes, de ce que l'on a vu, pour l'instant, on ne peut pas dire grand-chose sur le contenu de ce titre et, surtout, sur sa qualité intrinsèque, mais une chose est d'ores et déjà certaine, on ne sera pas déçu. La seconde grande idée de PC Kid III est l'originalité, non seulement des décors, mais également des options de jeux. Ainsi, en prenant plusieurs options, on pourra, par exemple, diriger un Kid préhistorique gros comme les trois quarts de l'écran ou un autre, minuscule, qui pourra s'infiltrer un peu partout en se faufilant à travers les grottes et autres labyrinthes qui jonchent cette production d'Hudson Soft.





EDITEUR : HUDSON SOFT

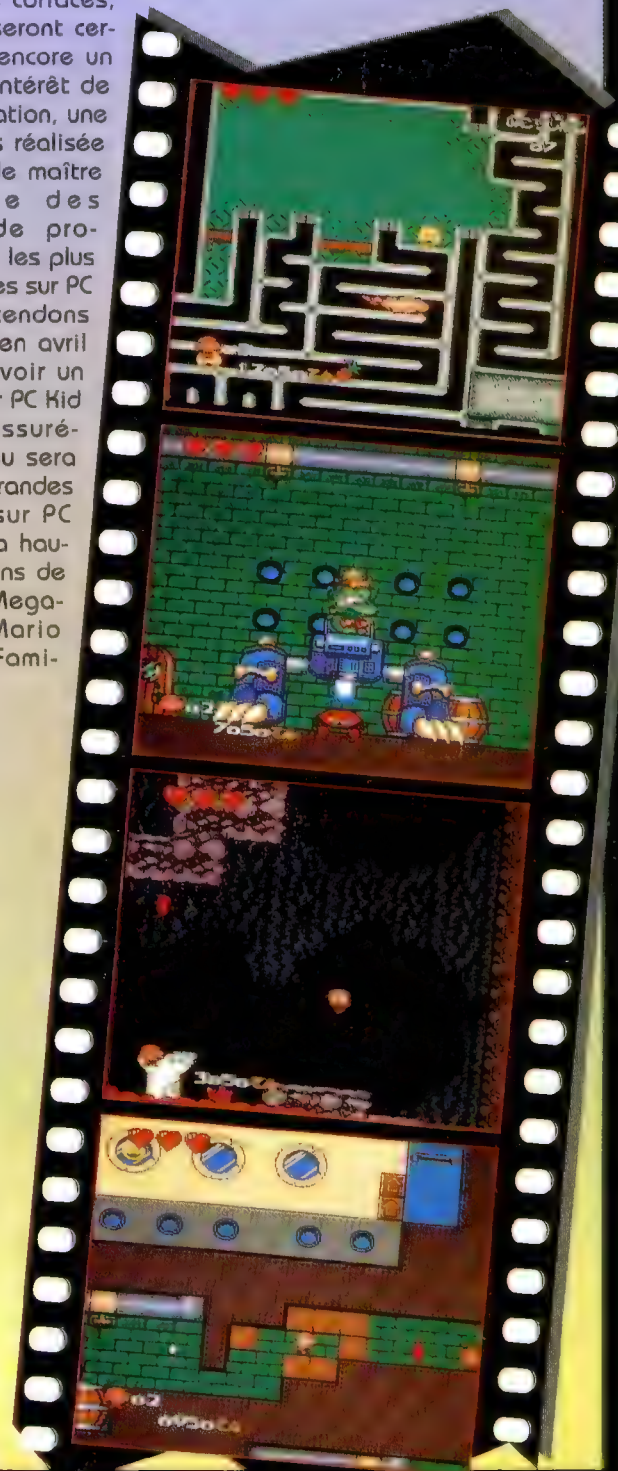


Des gencives en béton armé...

Comme toujours, et cela n'est, une fois de plus, pas pour nous déplaire, on retrouvera ici tous les ingrédients qui nous

avant tant séduits auparavant; avec ses gencives en béton armé, -à croire qu'il se brosse les dents tous les jours avec Toniglandine-, PC Kid pourra s'accrocher n'importe où et pratiquement à n'importe quoi: une paroi rocheuse, une branche d'arbre, une plate-forme mouvante, etc. Pour combattre, Pithecanthropus Computorurus puisque tel est son nom scientifique, se fera également une joie de sauter la tête la première dans un mouvement souple ponctué par un remarquable saut périlleux qui ferait envie à n'importe quel gymnaste moderne, sur tout ce qui pourrait l'empêcher d'arriver au terme de sa mission et de secourir la belle qui l'attend à l'intérieur d'une forteresse fort bien gardée. Parmi les ennemis que PC Kid rencontrera, on notera la présence de certains déjà connus dans les épisodes précédents, mais également de nou-

veaux, plus coriaces, qui rehausseront certainement encore un peu plus l'intérêt de cette réalisation, une fois de plus réalisée de mains de maître par l'une des équipes de programmation les plus prestigieuses sur PC Engine. Attendons donc jusqu'en avril pour en savoir un peu plus sur PC Kid III mais, assurément, ce jeu sera l'une des grandes vedettes sur PC Engine, à la hauteur du moins de Sonic sur Mega-drive et Mario sur Super Famicom.



Previews

WARP SPEED



vous, pauvre novice du combat galactique, vous décidez d'affronter vos ennemis de front. Jusqu'à présent, vos lettres de noblesse, vous les aviez acquises sur un simulateur, mais maintenant c'est pas pour "de la fausse", c'est pour "de la vrai de vrai", un combat pour la vie, une lutte contre la mort.

ESPACE, FRONTIERE DE L'INFINI...

De planète en planète, quel fantastique spectacle que celui du ballet des étoiles. Étoiles et planètes, tel sera votre univers dans Warp Speed, un jeu galactique inspiré de Wing Commander. Depuis Star Wars (le film) on le sait, l'espace n'est pas un univers rempli de bonheur et de joie. La guerre, la destruction, l'anéantissement de l'homme et de l'être en général sont des mots bien plus connus et utilisés que prospérité, amour ou fraternité. C'est donc en plein cœur d'un conflit interstellaire, que

PROGRESSEZ DANS LA HIERARCHIE.

Après donc de nombreuses scéances en simulateur, vous avez enfin la charge d'un véritable vaisseau spatial, un croiseur galactique super armé, qui plus est, peut encore étendre son champ d'action grâce à des armes nouvelles que vous pourrez récupérer au cours de vos missions. Ah oui, voilà: Warp Speed est un jeu composé de plu-

sieurs missions, dans lesquelles vous devrez sans cesse remettre votre grade mais également, votre vie en jeu. Quel fantastique pari que celui contre la mort. Pour vous déplacer dans l'espace, une carte des lieux vous permettra de connaître la position exacte des planètes, il sera alors facile pour vous de calculer vos trajectoires et de traverser l'espace pour aller percuter de plein fouet la race d'Aliens que vous désirez anéantir. A chaque mission accomplie, vous changez de grade et augmentez la force de frappe de votre vaisseau.

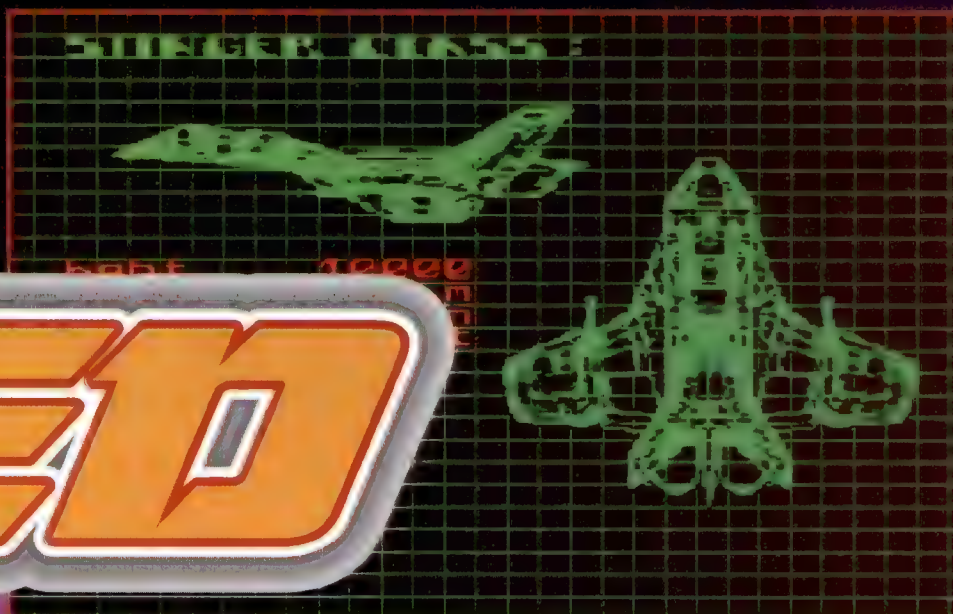
DES ZOOMS EN MODE 7

L'espace, on le sait bien maintenant, n'est pas un lieu de villégiature pour grabataire handicapé et, pour vous sor-



JOYPAD

EDITEUR: ACCOLADE



STARCRAFT STATUS

DAMAGE

COMP 00
ENG 11
SHLD 00
HEAT 00
WELL 00

STRIKER

Energy: 9999
Warp: 0000
Enemy: 0

tir des champs de météorites, par exemple, il faudra que vous soyez passé expert dans le maniement des contrôles de votre vaisseau. Rien ne sera aussi évident car devant la masse de ces météores, doublée d'attaques ennemies, il faudra savoir comment maintenir la barre dans le droit chemin. Lors des combats que se livreront les différentes parties engagées dans cette réalisation, Accolade nous a préparé des petits zooms en mode 7, comme on les aime et qui, chaque fois, nous emplissent le cœur de bonheur. Sur votre tableau de bord, un radar vous permettra également de connaître la position de vos ennemis, c'est alors à vous de naviguer correctement pour en venir

à bout. S'annonçant sous les meilleurs auspices, Warpspeed devrait être disponible dans le courant du second trimestre de cette année. Un jeu à zyeuter et qui promet.



HYPERWAVE RECEIVER

To: Scout
Abpard: STRIKER
Fr: Tabor Pilot
Re: Challenge

It is only a matter of time before we face each other. Let us delay no longer. I challenge you to the ultimate combat. Meet me in Quadrant PSI-Sector 7F.

PRESS ANY BUTTON

ALERT - ALERT - ALERT

TO THE FIELD

A fleet of alien warships has warped into Quadrant 7F. Our Star Base is under attack. The enemy's onslaught. Your skills as a pilot are our only salvation. Report for duty at once!

PRESS ANY BUTTON

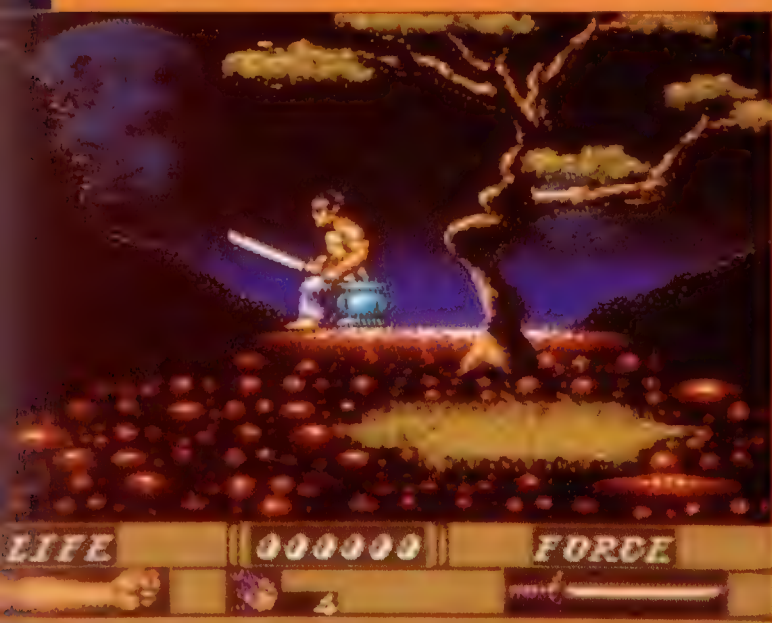
Previews

FIRST SAMOURAI

EDITEUR: KEMCO • SORTIE PREVUE : MARS

Le premier des derniers samouraïs

Dans les temps reculés où les machines n'avaient pas encore fait leur apparition et où les hommes n'étaient encore presque que des sauvages, un samouraï, le premier samouraï, portait haut le drapeau de la liberté. Dans un monde peuplé de bêtes étranges, dans un monde où la force et la bestialité n'étaient que les seules règles régissant la terre, le First samouraï était le seul être capable de donner une juste valeur aux choses, tant au niveau physique que moral. Armé de son épée à double tranchant aussi belle et noble qu'Excalibur, ce valeureux guerrier s'enfonce, petit à petit, à travers les cinq niveaux compris dans ce jeu de plates-formes et d'action issu des ordinateurs ludiques.



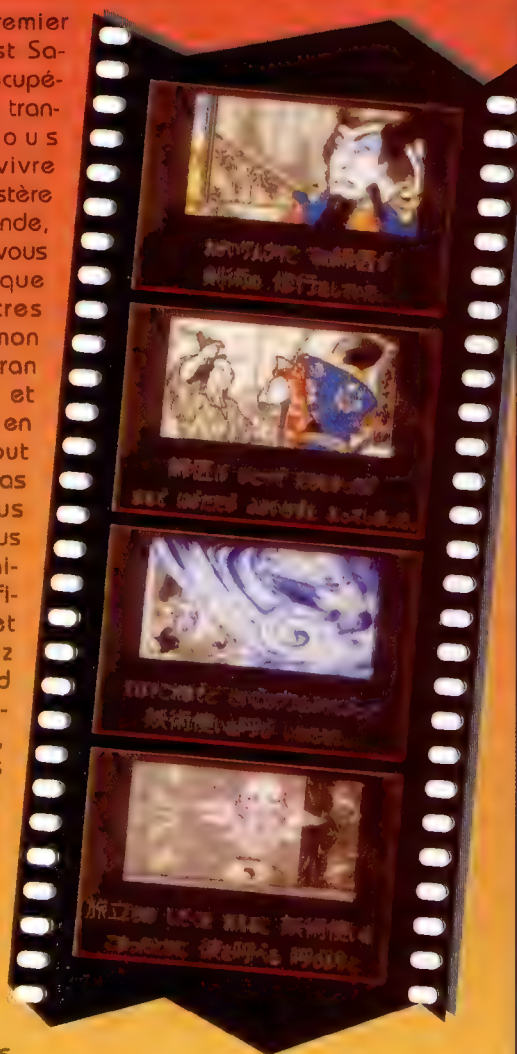
Premier objectif : récupérer l'épée

Au départ, pourtant, jeune samouraï que vous êtes, vous commencez le début des échauffourées à mains nues. En arpentant alors les nombreux paysages, vous découvrirez des coffres qui contiendront des armes et autres bonus vous permettant d'acquérir de la magie, laquelle sera fort utile pour passer certains passages plus que



périlleux. Votre premier objectif, dans First Samouraï, sera de récupérer l'épée à double tranchant qui vous permettra de survivre dans ce monde austère où, à chaque seconde, une couille pourra vous arriver. D'autant que les sbires et autres sous-fifres du démon débarquent à l'écran de façon régulière et en nombre de plus en plus important. Tout ceci n'arrangera pas votre affaire, plus vous avancerez plus les choses s'envenimeront, plus la difficulté se corsera et plus vous devrez jongler du joypad pour venir pourfendre d'un coup, d'un seul, ces gnomes bâtards qui sautent et gesticulent devant vous. Heureusement, vous avez l'esprit fort. Tout comme la Force pour le jeune Luke Skywalker dans Star Wars, votre gourou sera en permanence à vos côtés,

spirituellement parlant, pour vous venir en aide dans les moments difficiles. Un petit moment de ressourcement, un bête instant de méditation transcendante et hop, vous voilà frais à nouveau, prêt, une fois de plus, à éclater la tronche à tous les macaques malodorants qui illuminent First Samouraï. Avec une bande sonore qui s'annonce à la hauteur de nos espérances les plus folles, ce jeu de Tecmo promet beaucoup. Sa sortie est annoncée au Japon dans le courant du mois de mars.



VIDEO GAMES

MEGADRIVE

CONSOLE+3 JEUX
(compilation)
995F

CONSOLE +SONIC
+ECCO+2 POIGNEES
1190F

CONSOLE +SONIC
+STREETS OF RAGE
1290F

LOGICIELS

boite et notice en français

AMAZING TENNIS 475F
ANOTHER WORLD 389F
A.GASSI TENNIS 389F
B.BOMB 389F
BOND 007 389F
BUBSY 389F
CAPTAIN PLANET 389F
CYBORG JUSTICE 389F
DINOSAURS 389F
EX-MUTANTS 389F
FATAL FURY 495F
FLASHBACK 389F
G-LOC 389F
GLOBAL GLADIAT. 389F
GOLDEN AXE III 475F
HIT THE ICE 449F
HUMANS 475F
LEADER BOARD 389F
MEGALOMANIA 389F
N.B.A. ALL STARS 449F
NINJA GAIDEN 389F
POWER MONGER 389F
ROAD RASH II 389F
ROLLING THUND. II 389F
RUGBY II 389F
SHINOBI III 389F
SIDE POCKET 389F
STRIDER II 389F
STREETS OF RAGE II 389F
SUPER KICK OFF 389F
SUPERMAN 389F
TINY TOONS ADV. 449F
TITI ET GROS MINET 389F
UNIVERSAL SOLD. 299F
X-MEN 389F

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO SEULE

SUPER NINTENDO AVEC STREET FIGHTER II

SUPER SCOPE AVEC 6 JEUX

759F

1090F

590F

LOGICIELS

boite et notice en français

ACTRAISER 649F
ADAM'S FAMILY 549F
ADVENTURE ISLAND 549F
ANOTHER WORLD 549F
AXELAY 549F
BART'S NIGHTMARE 649F
BATTLE CLASH(scope) 449F
BEST OF THE BEST 489F
CASTLEVANIA IV 549F
DESERT STRIKE 489F
DRAGON'S LAIR 549F
E.D.F. 549F
FINAL FIGHT 589F
F-ZERO 449F
GHOULS & GHOSTS 449F
J.CONNORS TENNIS 489F
JOE ET MAC 549F
KRUSTY FUN HOUSE 549F
L'ARME FATALE 3 549F
LEMMINGS 589F
MAGICAL QUEST 649F
MARIO PAINT 489F
PAPERBOY II 449F
PARODIUS 549F
PEEBLE BEACH GOLF 549F
PGA TOUR GOLF 549F
PILOT WINGS 449F
POPULOUS 549F
PRINCE OF PERSIA 549F
PUSH OVER 549F
R TYPE 449F
RIVAL TURF 549F
ROAD RUNNER 549F
ROBOCOP III 589F
SIM CITY 449F
SMASH T.V. 549F
SPIDERMAN & X-MEN 589F
SPINDIZZI WORLD 549F
STREET FIGHTER II 689F
STRIKE GUNNER 515F
SUPER ALESTE 549F
SUPER KICK OFF 549F

SUPER MARIO 4 389F
SUPER MARIO KART 449F
SUPER OFF ROAD 489F
SUPER PROBOTECT. 549F
SUPER SWIV 549F
TEST DRIVE 515F
TORTUES NINJA IV 489F
TOP GEAR 489F
ULTRAMAN 489F
UN-SQUADRON 589F
WINGS 2 489F
WRESTLEMANIA 589F
ZELDA III 449F

LOGICIEL IMPORT

AMAZING TENNIS 549F
AEROBIZ 649F
ALIEN Vs PREDATOR 589F
ALIEN 3 549F
BATMAN RETURNS 549F
BATTLE BLAZE 495F
BATTLETOADS 549F
BEST OF THE BEST 495F
BLUES BROTHERS 549F
BRAINES 549F
BULLS Vs BLAZERS 589F
CHESTER CHEETAH 585F
CHUCK ROCK 549F
COOL WORLD 549F
CYBER SPIN 419F
DEADLY MOVES 449F
DOOMSDAY WARRIOR 549F
DOUBLE DRAGON 589F
DREAM T.V. 475F
DREAM PROBE 549F
DUNGEON MASTER 689F
EQUINOX 589F
FATAL FURY 649F
FAMILY DOG 549F
FIRST SAMOURAI 549F
GODS 549F
GREAT WALDO 485F
HIT THE ICE 549F

LOGICIEL IMPORT

IMPERIUM 549F
IREM SKIN GAME 495F
JAMES BOIND Jr 449F
JOE ET MAC 2 589F
KAWASAKI CARIB. 589F
KING ARTHUR WORLD 589F
LOST VIKINGS 549F
MIGHT AND MAGIC II 649F
N.B.A. ALL STARS 549F
N.H.L.P.A. 93 549F
OUT LANDER 549F
OUT OF THIS WORLD 449F
POWER MOVES 589F
PUGSLEY SCAVENGER 649F
RADIO FLYER 495F
ROBOSAURUS 589F
ROCKY AND BULL 589F
RUSHING BEAT 2 589F
SHANGAI 2 489F
SIM EARTH 649F
SONIC BLASTMAN 549F
STAR FOX 649F
STAR WARS 589F
STREET COMBAT 549F
STREET FIGHTER II 495F
SUPER BUSTER BROS. 449F
SUPER COMBATRIBES 625F
SUPER CONFLICT 549F
SUPER N.B.A.BASKET 649F
SUPER NINJA BOY 549F
SUPER SLAM DUNK 549F
SUPER STRIKE EAGLE 649F
SUPER VALIS IV 589F
SUPER WIDGET 589F
TAZMANIA 549F
TERMINATOR II 549F
TINY TOONS ADV. 589F
TOM ET JERRY 549F
TOYS 589F
ULTRABOOTS 649F
UTOPIA 589F
WAYNES WORLD 649F
WING COMMANDER 589F
X-ZONE 365F

METZ

CENTRE ST.JACQUES
NIVEAU BOUTIQUES
Tél:87.37.01.46

NANCY

CENTRE ST.SEBASTIEN
1^{er} ETAGE NIVEAU TATI
Tél:83.35.49.33.

STRASBOURG

26, R. DE LA MESANGE
PASSAGE BROGLIE
Tél:88.23.22.85.

REIMS

GALERIE DE L'ETAPE
Tél:26.88.24.98.

ESPACES VIDEO

PARIS

MAG.FRIPOUILLE
194, RUE D'ALEXIA
75014
Tél:45.45.33.74.

FORBACH

120, RUE NATIONALE
Tél:87.87.62.48

VERDUN

13, RUE CHAUSSEE
Tél:29.86.07.57

SARREBOURG

18,GRANDE RUE
Tél:87.03.60.80

NEO GEO

CONSOLE SEULE
1990F

CONSOLE AVEC NAM 75
2490F

MANETTE
449F

MEMORY CARD
215F

ALPHA MISSION II 690F
ANDROSDUNOS 1290F
ART OF FIGHTING 1490F
BASEBALL 2020 690F
BASEBALL STARS II 1490F
BURNING FIGHT 690F
CROSSED SWORD 990F
EIGHT MAN 990F
FATAL FURY 990F
FATAL FURY II 1490F
FOOTBALL FRENZY 990F
GHOST PILOT 790F
KING OF MONSTERS II 1490F
LAST RESORT 1490F

LEAGUE BOWLING 690F
MUTATION NATION 1490F
NAM 75 490F
NINJA COMBAT 790F
NINJA COMMANDO 1490F
PUZZLED 690F
RAGUY 690F
RIDING HERO 790F
ROBOT ARMY 990F
SENGOKU 790F
SOCCER BRAWL 990F
SUPER SIDE KICK 1490F
TRASH RALLY 990F
TOP PLAYER GOLF 790F

VENTE PAR CORRESPONDANCE

VIDEO GAMES NANCY

GALERIE ST.SEBASTIEN

BOÎTE N°54 54000 NANCY

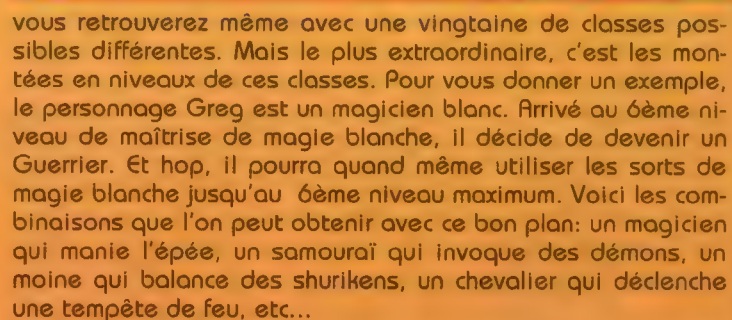
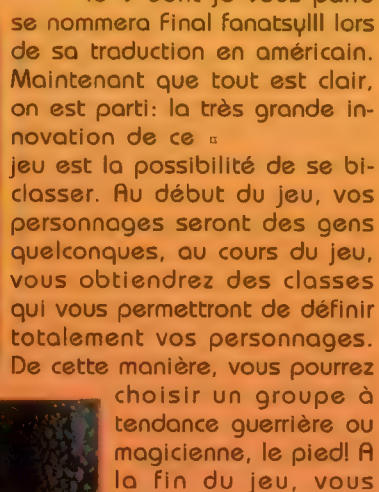
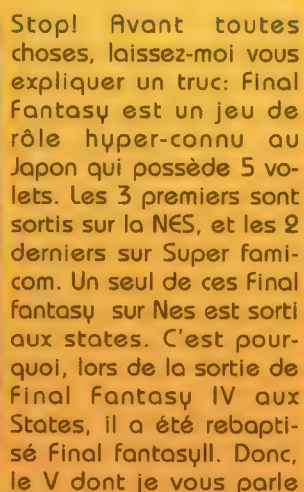
Tél:83.35.49.33

NOM:.....
PRENOM:.....
ADRESSE:.....
VILLE:.....
CODE POSTAL:.....
Tél:.....

TITRES OU CONSOLES	PRIX
PORT LOGICIELS	+30Fr
PORT CONSOLES	+60Fr
CONTRE REMBOURSEMENT	+35Fr
TOTAL A PAYER	

FINAL FANTASY V

Enfin, le voila le plus bô de tous les jeux de rôles jamais sortis sur Sfc.



Au niveau de la réalisation, ben c'est extraordinaire. Des superbes graphismes et l'animation explose littéralement un Axelay lorsque vos personnages prennent une sorte de bateau à hélices. Quant aux musiques, elles restent identiques au précédent: monstrueuses! Un jeu que l'on attend tous en anglais!





**Les préservatifs.
Aujourd'hui,
tout le monde
dit oui.**

Preview

DOUBLE DRAGON II The Revenge

EDITEUR : TECHNOS JAPAN ● DISPONIBILITE : AVAIL



TIENS, PREND ÇA DANS LA GUEULE !

Billy et Willy sont deux très bons amis. Depuis leur plus tendre enfance, ils jouaient ensemble et partageaient tout, ou presque. Rompus à toutes les techniques d'arts martiaux, Billy et Willy ne vivaient que pour leur amitié et pour l'amour de leur ville. Eh oui, issus d'un bas quartier d'une mégapole, nos deux amis en ont déjà vu de toutes les couleurs. Pourtant un jour, un gros dealer de la drogue apparut dans le quartier.



Laissant agir ce dernier pour voir jusqu'où il pouvait aller, Billy et Willy observaient chacun des agissements de ce dealer connu dans toute la ville. Voyant, au fur et à mesure, la ville se dégrader, la

rage leur monta au nez. C'en était trop, il fallait réagir. Il réagirent. Dès les premières minutes de jeu, on est tout de suite dans l'ambiance et dans le bain. C'est un véritable carnage. Tous les acolytes de ce coyote de dealer

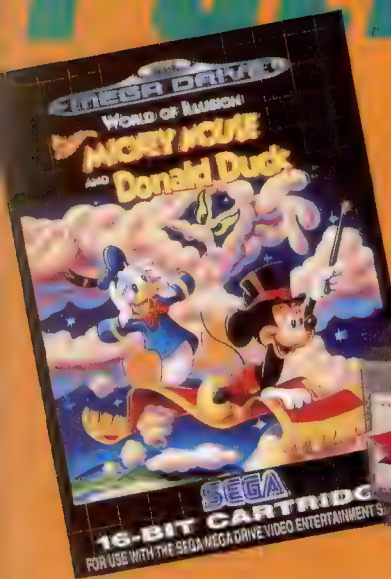
ainsi que toute la racaille de la ville se mettent en route pour essayer de terrasser les deux amis. Mais c'est sans compter avec leur courage, leur rage et leur volonté de vaincre. Loin de chanter pourtant, Billy et Willy s'enfoncent très vite dans les fins fonds de cette ville en complète métamorphose. Un punks à l'horizon, deux ou trois coups de genou bien placés et jop, on n'en parle plus. Ayant compris qu'ils n'arriveraient pas à destablisser les champions du combat de rue, les Chiens du Bronx (une secte réputée de par le monde) décidèrent d'attaquer en nombre. C'est ainsi que très rapidement, le nombre de crétins à anéantir à l'écran devient de plus en plus important. Bientôt, ne sachant plus où donner de la tête et des poings, Willy et Billy se remémorent les techniques de combats qui, jadis, leur avaient été enseignées par des maîtres du Kung-Fu. En utilisant des battes de baseball ou des tuyaux traînant ça et là tout au long de la demi-douzaine de stages, les choses sont un peu plus faciles et les événements se précipitent, mais cela suffira-t-il? Animé par un scrolling horizontal, Double Dragon II est un Beat'Em Up issu des machines d'arcade.

Première conversion sur PC Engine, cette réalisation semble être, à tous niveaux, parfaite. Prévu pour un ou deux joueurs, Double Dragon II: The Revenge semble être promu à un bel avenir, pour peu que la PC Engine ait un avenir, mais ça c'est une autre question.



CONCOURS POLYGRAM-VIDEO

Les lots



1ER PRIX

1 MAGNETOSCOPE

2^{EME} AU 31^{EME}

1 CASSETTE VIDEO SEGA POWER

32^{EME} AU 43^{EME}

1 JEU POUR CONSOLE

SEGA MEGADRIVE :

"ROAD RASH II" OU

"MICKEY MOUSE

AND DONALD DUCK"

44^{EME} AU 95^{EME}

UN PIN'S SEGA

96^{EME} AU 147^{EME}

UN TEE-SHIRT POLYGRAM VIDEO

LES QUESTIONS

1 QUEL EST LE PERSONNAGE REPRESENTÉ SUR LA JAQUETTE DE LA CASSETTE VIDEO "SEGA POWER" ?

- A ☐ SCHWARZENEGGER
B ☐ LE GENERAL SCHWARZKOPF
C ☐ SILVERTONE STALLONE

2 QUEL EST LE PRODUCTEUR DE CETTE CASSETTE VIDEO "SEGA POWER" ?

- A ☐ TF1 VIDEO
B ☐ POLYGRAM VIDEO
C ☐ SEGA

3 QUELS SONT LES PRODUITS PRÉSENTES DANS LA CASSETTE VIDEO ?

- A ☐ SEGA
B ☐ NINTENDO
C ☐ NEC

QUESTION SUBSIDIAIRE :

QUEL SERAIT LE SLOGAN IDÉAL POUR LE LANCEMENT D'UN TEL PRODUIT ?

LE REGLEMENT

1) POLYGRAM VIDEO et JOYPAD organisent un concours qui sera clos le 15 AVRIL 1993 à minuit.

2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de POLYGRAM VIDEO et JOYPAD.

3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins ratés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.

Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.

4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 15 MAI 1993.

5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

Le bulletin de participation

A renvoyer à Joypad, Concours Polygram-Video - Joypad, 103 boulevard Mac Donald 75019 Paris, avant le 15 avril 1993, minuit.

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville : Age : Console :

Réponses : 1 ☐ A ☐ B ☐ C 2 ☐ A ☐ B ☐ C 3 ☐ A ☐ B ☐ C

Mon slogan idéal :

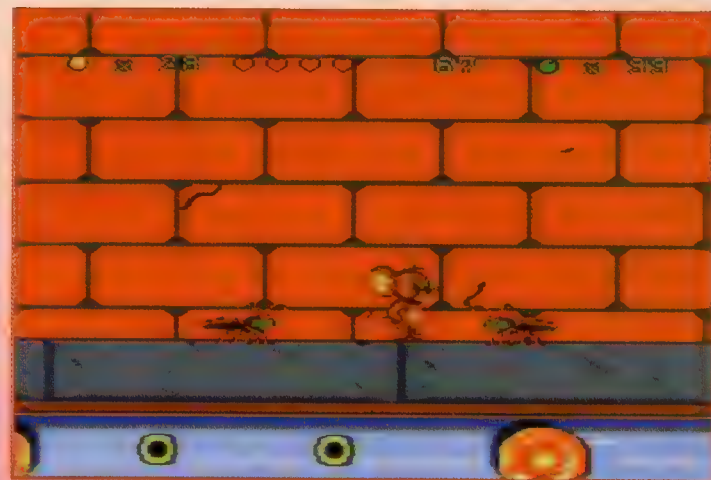
Previews

TOM



UN CHAT, UNE SOURIS, UN SACRÉ BORDEL...

Figurez-vous, mes bien chers frères, que cette année, oui oui l'année 1993, marque le cinquantième anniversaire de Tom And Jerry. C'est dingue, des générations entières de mômes dont nous faisons partie se sont régâlées, des heures durant, à mater les aventures incroyablement mouvementées de cette souris et de ce chat, les deux vedettes de ce dessin animé de la Warner. C'est donc avec une joie non dissimulée que l'on apprend l'arrivée prochaine de cette réalisation sur Super Nintendo. Déjà disponible sur NES et prochainement sur Game Boy, c'est sur Super Nintendo, bien sûr, que ce titre devrait obtenir



toutes ses lettres de noblesse tant ce jeu nous a paru séduisant. Après un bref aperçu de ce titre lors du CES, l'envie d'en parler un peu plus, histoire de faire monter la sauce, nous a gagnés jusqu'à en faire une magnifique preview, celle que vous avez devant les yeux.

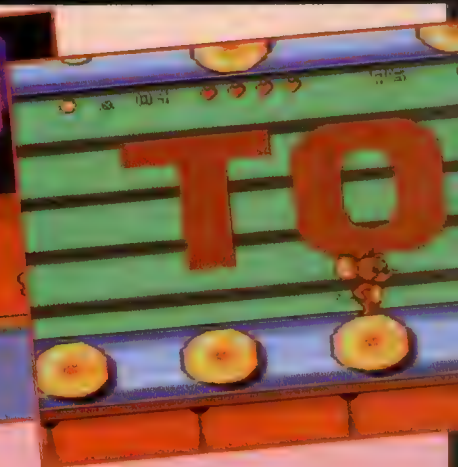
L'ADAPTATION DU DESSIN ANIMÉ.

Tuffy est un pote à Jerry (la souris, je vous le rappelle) et Tuffy est dans la mouise depuis qu'il est dans les griffes de cette saleté de chat, Tom. C'est que sous sa mine enjôleuse et plutôt sympathique, Tom est, en fait, un sacré hypocrite et tout au long du jeu, il fera tout ce qui est en son pouvoir pour bondir sur Jerry et la bouffer toute crue, en guise de goûter ou de petit dej', tout dépendra du moment de la journée. Tom et Jerry est un jeu de plates-formes dans la plus pure tradition. Ainsi, on y retrouve tous les aspects que l'on apprécie dans ce genre de jeu en général. On y découvrira également des tonnes et des tonnes d'astuces et de pièges qui mettent le joueur en verve et, surtout, d'excellente humeur. L'action se déroule, à chaque instant, à l'intérieur de la baraque de la famille qui héberge Tom et dont Jerry à squatté un mur. Si vous pensez que cette maison est du genre traditionnel et qu'elle n'offre que peu d'intérêt, détrompez-vous, c'est exactement l'inverse. Eh oui, c'est tout le contraire et ce, dès les premières minutes de jeu. Que Diable croyez-vous donc! La maison de Tom et de Jerry



TOM & JERRY

EDITEUR: HI TECH • SORTIE PREVUE AVRIL

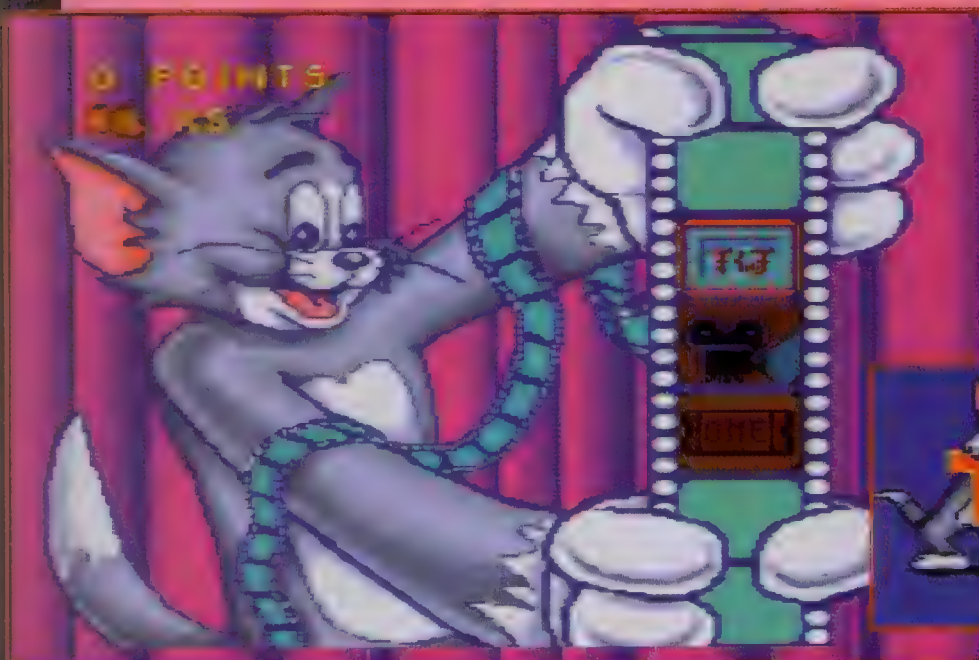


est un véritable calvaire pour toutes les personnes sensées; entre les poulies débarquées dont ne sait où et les labyrinthes caveaux qui font office de cave, bien souvent, on ne saura plus où donner de la tête. Mais ne mettons pas la charue avant les boeufs, vous le verrez bien assez tôt.

UN BONUS ROUND...

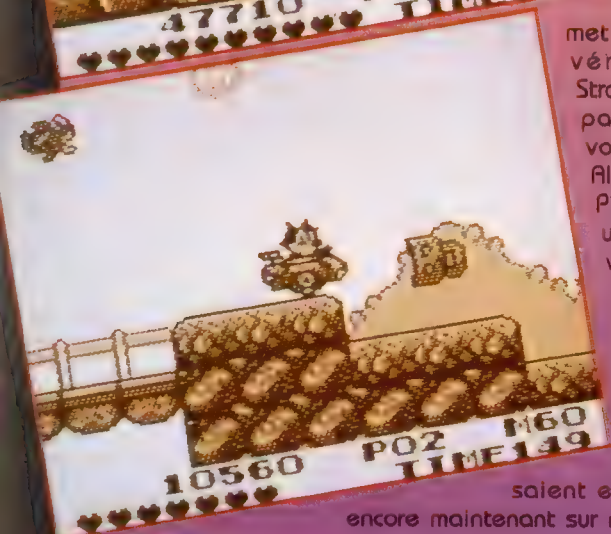
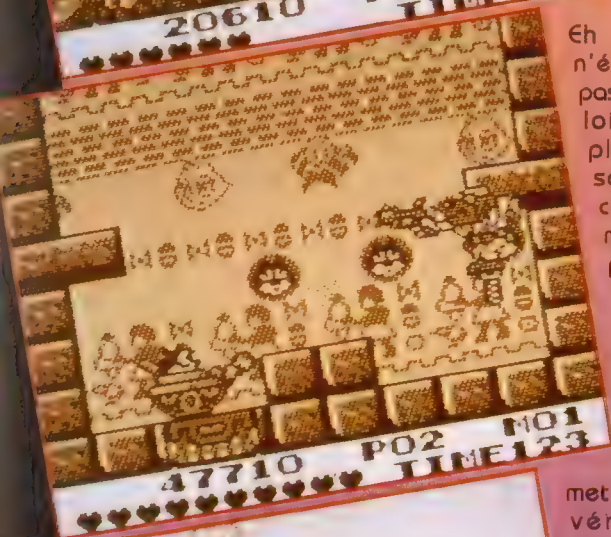
Si Tom and Jerry est un jeu de plates-formes, le temps est un facteur primordial dans cette réalisation, car pour délivrer Tuffy, Jerry devra se manier l'arrière-train, chacun des niveaux étant à

terminer en un temps limité. Tous les deux ou trois niveaux, un bonus round permettra à Jerry d'obtenir un maximum de points, chose toujours intéressante lorsque vous désirez frimer devant vos amis, copains, camarades syndiqués ou non. Tout au long de sa route, et ce, quel que soit le niveau dans lequel Jerry se trouvera, elle devra récolter un maximum de boulettes de fromages qui lui apporteront force et longévité. Tout à fait dans l'esprit du dessin animé, sur Super NES, Tom And Jerry s'annonce plutôt superbe. Mais attendons donc d'en voir un peu plus pour se faire un avis plus précis sur la question.



Previews

Felix



En ce moment, le moins que l'on puisse dire c'est que les adaptations de vedettes de dessins animés ne manquent pas sur NES.

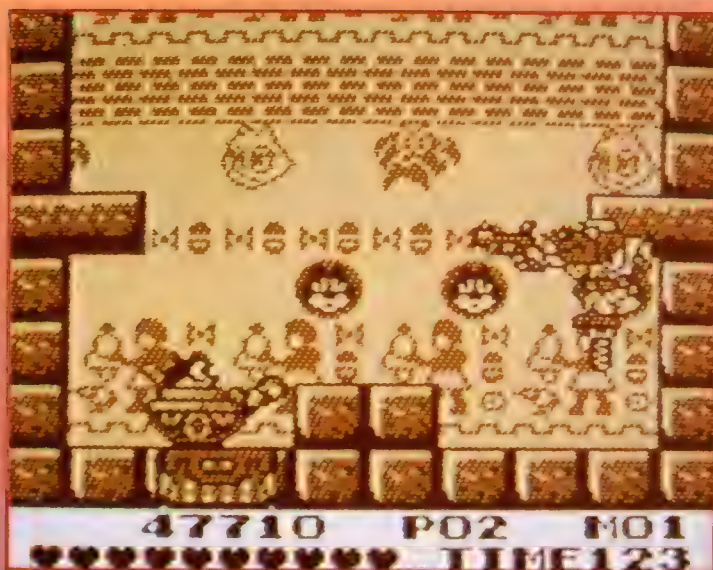
Eh oui, le filon n'étant peut-être pas en or mais pas loin, de plus en plus d'éditeurs sont à la recherche de la meilleure licence possible.

Le créateur de Dyna Blaster (connu également sous le nom de Bomberman), Hudson Soft se met dans la danse,

véritable valse Straussienne que je partagerais bien volontiers avec... Allez au hasard... Philippine (c'est une histoire privée, on ne s'inquiète pas!) Dans la lignée des Tiny Toons, des Tom And Jerry et autres dessins animés qui sévis-

saient et qui sévissent encore maintenant sur nos écrans, Felix

The Cat fera très bientôt son apparition sur NES et sur Game Boy. Issu des célèbres Studios Hanna-Barbera, sur Nes et sur Game Boy, Felix The Cat est un jeu de plates-formes fort en rebondissements qui vous entraînera très certainement vers les profondeurs infernales des délectations les plus exaltantes de la jouissance ludique. Autrement dit, avec Felix The Cat, vous allez plutôt vous fendre la poire. Mais n'allons pas si vite, car



après tout nous ne sommes pas là pour vanter les mérites de ce titre qui, pour l'instant, n'est pas encore disponible à la vente.

UN SAC À MALICES EPOUSTOULANT...

Un méchant, voire même, hideux, pitoyable, machiavélique, dégenté, dépravé, honteux et lamentable professeur a capturé votre charmante et belle amie (remarquez la présence du féminin ici, qui n'est pas inutile). Répondant au charmant prénom de Kitty, bien moins charmante pourtant que Philippine, votre copine est dans la mouise jusqu'au cou et même peut-être plus, enfermée dans la tour d'un mystérieux donjon que vous devrez conquérir pour aller la délivrer. Eh oui, cette fois encore, vous êtes bon pour partir à la recherche de votre jeune amie en parcourant les montagnes de l'Himalaya, en traversant les océans les plus enragés ou en avançant à travers des déserts arides.



the cat

EDITEUR: HUDSON SOFT • DISPONIBILITÉ : PRINTEMPS

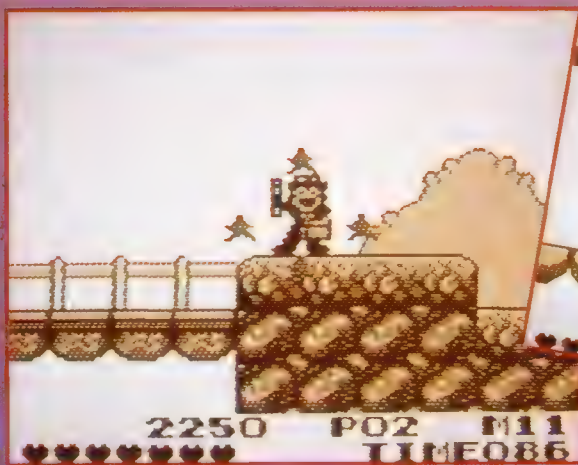


Heureusement, pour vous aider dans votre lutte contre le destin, vous aurez en permanence à vos côtés, un sac à malices et des tonnes de surprises qui pourront, à chaque instant, mettre à mal n'importe lequel de vos adversaires.

Toute l'action de Felix The Cat se déroule suivant un scrolling horizontal et sur neuf niveaux dans lesquels vous pourrez, entre autre, chevaucher un dauphin, piloter un avion ou un ballon dirigeable, conduire une voiture ou un char d'assaut. Ici, ce n'est pas l'action qui manque. A chaque instant, Felix aura toujours un truc sympathique à faire. Entre les sbires du professeur, les ennemis naturels et les éléments de décors qui se rebellent sur votre passage, de longues heures de jeu sont à entrevoir dans cette production.

GAME BOY

Si la version Game Boy n'est bien évidemment pas comparable à la version NES, on retrouvera, dans cette réalisation, tous les atouts majeurs qui nous avait emballés. Ici aussi, Felix aura en sa possession son fameux sac à malices lui permettant de se débarrasser de bien des situations. Sur Game-boy, Felix sera également doté de plusieurs casquettes permettant au jeu de s'échapper d'un traditionalisme, source intarissable d'ennuis. Apparemment ultra riche dans son contenu, bien que la version que nous avons eue entre les mains ne soit encore pas tout à fait définitive, Felix The Cat s'annonce comme l'un des meilleurs jeux du printemps. Mais restons encore prudents, on n'est jamais à l'abri d'une mauvaise surprise.



Previews

BEST OF THE BEST KARATE

EDITEUR: LORICIEL - DISPONIBILITE AVRIL



L'ART DE FRAPPER OU IL FAUT ET QUAND IL FAUT

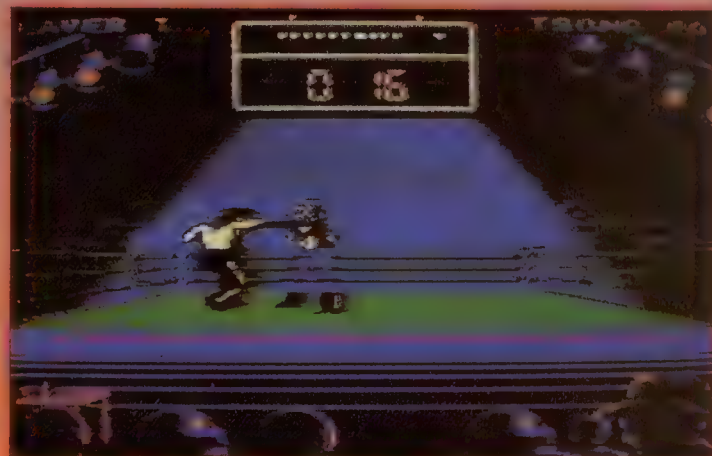
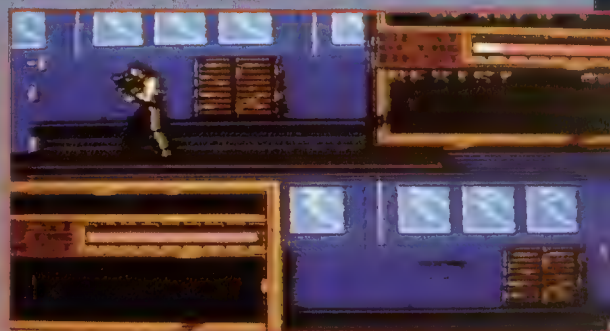
Le parfait combattant est celui qui, dans n'importe quelle circonstance, sait quand il faut frapper et où il faut frapper. Ces qualités qui se retrouvent dans tous les arts martiaux sont, bien évidemment, primordiales pour réussir dans ce jeu de baston pur et dur comme on les aime. C'est certain, Best Of The Best Karaté n'est pas un jeu pour les dégonflés ou pour les trouillards. Froussards barrez-vous, Loricel n'a pas pensé à vous! Tsss, je blague. Sponsorisé sur micro (ouais je sais on s'en fout)

par Alex Panza, un véritable champion français, Loricel nous a concocté avec cette version de Best of The Best, un jeu comme on devrait les aimer. Brutal à souhait, technique également, il devrait posséder tous les arguments pour plaire à un grand nombre d'entre vous.

Le sport qui est à l'honneur ici, est le Kick Boxing qui, avec la Boxe Thaï, est l'un des sports de combat les plus violents auquel on peut participer dans des combats réels. Avant toutefois de partir à l'assaut de votre adversaire et de lui démolir le portrait comme un vulgaire cloporte pestiférant, mieux vaudra être entraîné. Cela tombe bien, Loricel a pensé à tout en mettant à la disposition du joueur un mode permettant de gagner de la pré-

cision, de la vitesse et de force dans vos coups de poings et de pieds. Outre cette phase, une seconde option vous permettra également de sélectionner votre joueur en fonction de ses aptitudes personnelles de départ. Parfois très hargneux, les meilleurs ne sont pas toujours ceux dont les qualités sont retranscrites sur le papier. Pour parfaitement avoir en main, Best Of The Best Karaté, je ne saurais trop vous conseiller d'essayer plusieurs combattants. Évidemment, au départ vous n'aurez pas beaucoup à souffrir pour éclater la tronche au type en face de vous, mais très vite vous comprendrez votre douleur en affrontant des adversaires de plus en plus huppés. C'est à ce moment

qu'interviendra votre entraînement acharné du départ, et c'est également là que vous devrez montrer au monde entier que vous êtes bien le champion incontesté et incontestable de la spécialité. L'un des points marquants de cette réalisation est, sans aucun doute, la qualité de l'animation, parfaite à tout point de vue; celle-ci devrait permettre de hisser ce titre vers les sommets. Mais nous verrons cela un peu plus tard.



PARIS 75, RUE DE LA ROQUETTE 75011

Tél : 44 93 05 16

Ouvert tous les jours de **10H à 13H**
et de **14H à 20H** sauf le dimanche

BONNEUIL s/MARNE

IME Centre Commercial ACHALAND

RN19 - 94380 fermé le lundi et le mardi

Tél : 43 77 41 13

VELIZY VILLACOUBLAY

CENTRE COMMERCIAL USINE CENTER

Route André Citroën 78140 VELIZY

- RER VELIZY ligne: C7 - **Tél : 39 46 05 04**

OUVERT du mercredi au vendredi de **11H à 20H**

le samedi et le dimanche de **10H à 20H**

fermé le lundi et le mardi

SEGA

MEGA CD 3990 F

+ 4 JEUX OFFERTS

MEGADRIVE + SONIC

+ 2 MANNETTES **990 F**

MASTER SYSTEM 2
GAME GEAR

+SONIC

+ ADAPTATEUR SECTEUR **1290 F**

LES JEUX:

KID CHAMELEON -

ALISA DRAGON - EA HOCKEY

JOHN MADDEN 93 - CRUDE BUSTER

JORDAN VS BIRD - TERMINATOR

CHUCK ROCK - TAZMANIA - SPEEDBALL 2

SUPREME COURT-

DAVID ROBINSON

SUPER DUDGE BALL

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

EUROPEAN CLUB SOCCER

TEAM USA-

SPLATTER HOUSE II - SHINING FORCE

GRAND SLAM - OLYMPIC GOLD

MONACO G.P 2 - ALIEN 3 -

DRAGON FURY - TWINKLE TALE

GREENDOG - BART SIMPSON

ATOMIC RUNNER

STREET OF RAGE 2 - ROAD RUSH 2 -

ECCO THE DOLPHIN - SONIC II -

WORLD OF ILLUSION.

ARIEL LA PETITE SIRENE -

LAND STALKER - FANTASY STAR IV.

CAPTAIN AMERICA AND THE AVANGERS.

INDIANA JONES. SHINOBI II.

POWER AT HETE. TALES UN. TERMINATOR 2

CD:

PRINCE OF PERSIA - FHB - DETONATOR

AFTER BURNER 3 - THUNDER FORCE 4

THUNDERSTORM FX - WONDER DOG

NOBUNANGA AND HIS NINJA FORCE.

GG:

AERIAL ASSAULT - SPIDERMAN

WIMBLEDON - WONDERBOY 5

LES MANETTES

SUPER JOYCARD - JB KING

CAPCOM SF2 - UNIVERSAL ADAPTATOR

SUPER GAME KEY - ACTION REPLAY

NINTENDO

SUPER NINTENDO EURO

+2 MANETTES

+1 ADAPTATEUR

+MARIO BROS 4

+ STREET FIGHTER 2

1780 f TTC

LES JEUX:

FINAL FIGHT II (GUY)

SUPER CUP SOCCER -

AMAZING TENNIS

DYNOWARS (DINOSAURS)

BART NIGHTMARE (SIMPSONS)

FINAL FANTASY MYSTIC QUEST

ULTIMATE FOOTBALL

SUPER LEAGUE BOWLING

HOOK - KING OF THE MONSTERS

SUPER ALESTE - PARODIUS

PRINCE OF PERSIA -

STREET FIGHTER II

TORTUES NINJA IV - BATTLETOADS

ROBOCOP 3 - DEFENSE FORCE

SUPER MARIO KART - DRAGONS' QUEST 5

AXELAY - OLIVER & TOM - SUPER PANG

DRAGONS' LAIR -

DEATH VALLEY RALLY (BIP BIP)

THE MAGICAL QUEST

(MICKEY MOUSE CAPCOM)

JIMMY CONNORS - STAR WARS -

COMBAT RIBES -

NHLPA HOCKEY - WING COMMANDER -

FINAL FANTASY V - TINY TOONS -

VOLLEY BALL TWIN -

KENG - RANMA 1/2 II - DRAGON BALL ZZ -

NBA SUPER BASKET BALL -

MICROGAME

T'AS VU LES PRIX

SUPER NINTENDO

EUROPEENE OU AMERICAINE

+ MARIO + 2 MANETTES

+ (SUPER GAME KEY)

+STREET FIGHTER II

1780 F TTC

(DANS LA LIMITE DES
STOCKS DISPONIBLES)

PROMO

**LES MICROS
LES JOYSTICKS
LES SOURIS
LES FOURNITURES
ET AUSSI
LES JEUX
ATARI
AMIGA
AMSTRAD CPC
PC COMPATIBLES**

- STREET FIGHTER II **390 F**

- LOUPE GAME GEAR **99 F**

- ADAPTATEUR

MASTER SYSTEM/GAME GEAR **99 F**

- LES DEUX **149 F**

- MANETTES PRO II **99 F**

- MANETTES DYNA I **99 F**

- BATTERIE ADAPTATEUR GAME BOY **99 F**

- SACOCHE GAME BOY **99 F**

- ACTION REPLAY GAME BOY **290 F**

- ACTION REPLAY MEGADRIVE **390 F**

- ACTION REPLAY SUPER NES **390 F**

JEUX SUPER NINTENDO

STREET FIGHTER II **390 F** - SUPER PANG **390 F**

CASTLEVANIA **490 F** - RPM PRO RACING **390 F**

ROBOCOP III **390 F** - DEFENSE FORCE **390 F**

PRINCE OF PERSIA **490 F**

DEATH VALLEY RALLY **490 F**

AMAZING TENNIS **490 F** - COMBAT RIBES **490 F**

STAR WARS **590 F**

JEUX MEGADRIVE

SONIC II **349 F** - JORDAN VS BIRD **349 F**

MONACO GP II **399 F**

OLYMPIC GOLD **349 F** - DAVID ROBINSON **349 F**

JEUX GAME GEAR 249 F

SNK

Modèle 50/60 Htz
Guillemot

NEO-GEO
1990 f

+ NAM 1975 **2490 f**

LES JEUX:

FATAL FURY - MUTATION NATION

BLUE'S JOURNEY

BURNING FIGHT - SOCCER BRAWL

ALPHA MISSION II - FOOTBALL FRENZY

LAST RESORT - TOP PLAYER'S GOLF

NINJA COMMANDO - BASEBALL STAR II

TRASH RALLY - SENGOKU II

KING OF THE MONSTERS II

ANDRO DUNOS - WORLD HEROES

ART OF FIGHTING - JOY JOY KID

LEAGUE BOWLING

SUPER BASEBALL 2020

NAM 1975 - CYBER - LIP

VIEW OF POINT

SOCCER 93'

GAME BOY 490 F

LES JEUX:

HUDSON HAWK

RETURN OF THE JOKER (BATMAN II)

KICK OFF - SUPER STREET BASKETBALL

BARCELONA 92'

PRINCE OF PERSIA - ADVENTURE ISLAND

CROCODILE TAILS

ADAMS FAMILY -

MEGAMAN 2 -

NINJA BOY - MARIO LAND 2

WWF 2 - TINY TOONS

VENTE PAR CORRESPONDANCE Contactez nous au **44 93 05 16**

CARTES DE FIDELITE, après 10 achats 10% pendant 6 mois

MICROGAME

Previews



CYBORG

UNE LOI DICTÉE PAR DES ROBOTS IMPRÉVISABLES...

Dans un futur pas très proche, ni très lointain, un futur futuriste mais où le temps n'est que passé pour les futurs enfants du

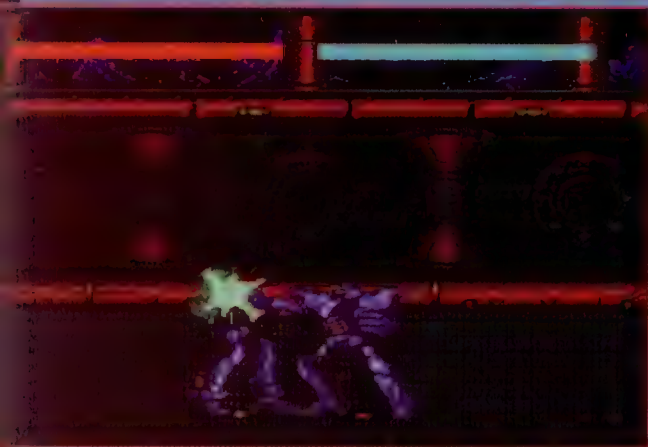
habitations, narguant les populations, les cyborgs débarquent en nombre conséquent pour foutre une tôle à tout ce qui vit. Dure réalité que celle du futur, une réalité telle que seuls les meilleurs des cyborgs pourront survivre, vous devrez être l'un de ceux-là pour qu'enfin vos gens vous respectent et vous estiment, pour qu'enfin votre peuple vous aime et vous chérisse. Si Cyborg Justice est une perpétuelle quête pour la domination de l'autre, ce titre est également un véritable hymne à la baston. Dans les bas fonds d'une ville post-apocalyptique, dans les tréfonds de complexes industriels, partout où vous le pourrez, la hargne et la rage de victoires seront vos fils conducteurs pour cette fantastique aventure qui vous conduira inéluctablement à vous demander pourquoi? Et comment? Deux maîtres mots dans ce titre, qui sont pourtant encore sans réponse.

DEUX MODES DE JEU...

Si le leitmotiv de ce titre est bien la baston à outrance, il n'en demeure pas moins que cette dernière est du type moins stupide que celle que l'on connaît dans les autres productions du même style. En effet, dans Cyborg Justice on peut jouer à deux simultanément et ce dans n'importe lequel des deux types de jeux proposés par l'option du départ. En choisissant le mode "Duel", vous pénétrerez dans un univers sauvage à la "Street Fighter II". Deux robots machiavéliques se font face, un robot devra sortir vivant de cette lutte sauvage, un seul es-

siècle, fruits des entrailles des ancêtres de nos générations futures, des robots balaises comme pas deux sèment la panique partout où ils vont. Dans chaque ville, dans chaque bourgade, dans chaque région, dans chaque contrée, c'est toujours le même enfer pour les habitants! Des luttes acharnées pour la domination, pour la conquête du territoire ont lieu. Faisant fi des

espoir que vous soyez celui-là. Les scènes de duel se déroulent toujours dans le même décor, ce n'est pas très drôle mais on s'en tape, puisque de toute façon, c'est la baston qui prime ici. Dans n'importe quel compartiment du jeu, l'important dans Cyborg Justice c'est la parfaite maîtrise par les graphistes et les programmeurs de la gestion des sprites et des attitudes des

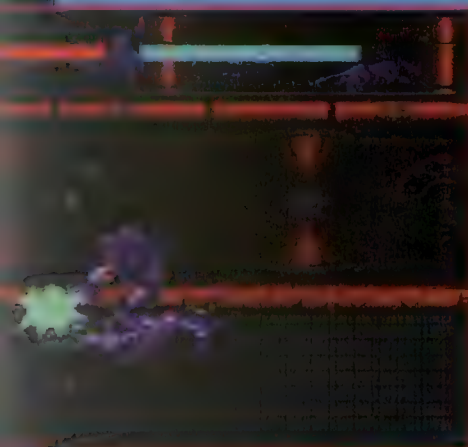


CYBORG JUSTICE

EDITEUR: SEGA



guerriers de l'apocalypse métallique. Chaque partie de leur corps est en parfaite harmonie, en parfaite symbiose avec le reste et c'est un bon deal, un très bon deal car le jeu en ressort très largement grandi. Au niveau des asticots qui vous agressent la tronche lorsque vous êtes en mode "Arcade" (celui à la Streets Of Rage), on les dirait tous sortis des profondeurs de l'enfer. Enfin, sur l'Éprom que nous avons eu entre les mains, on ne pouvait que combattre un ennemi à la fois, ce qui pose quelques problèmes au niveau de l'intérêt de ce titre. Attention toutefois, ne nous emportons pas trop avec des propos déplacés, la version de Cyborg Justice que nous avons eue entre les mains est loin, très loin, d'être une version finalisée. Enfin c'est à espérer!

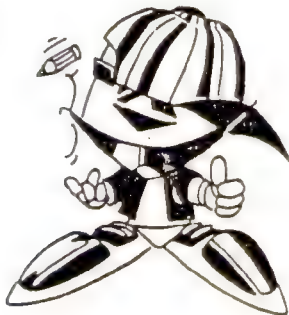


ARKADOID

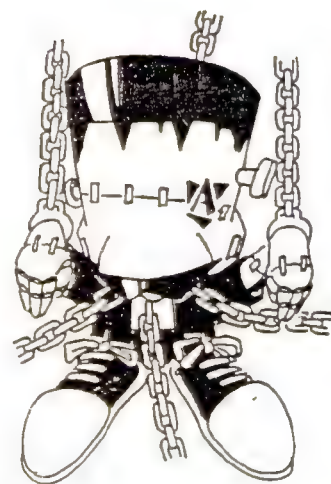
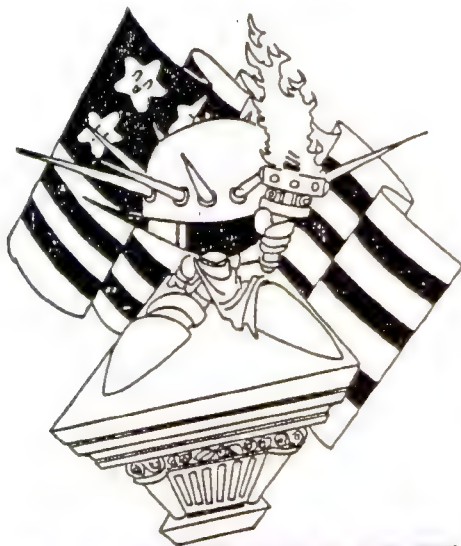
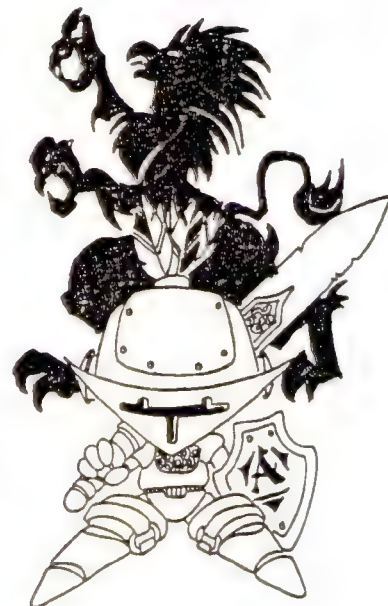


ARKADOID

HOME
VIDÉO GAMES



**ARKADOID
METZ**
8, rue des augustins
57000 - METZ
Tel.: 87.36.36.05



**ARKADOID
BESANCON**
7, avenue du parc
25000 - BESANCON
Tel.: 81.51.73.73

**ARKADOID
NANCY**
48, rue Henri Poincaré
54000 - NANCY
Tel.: 83.32.58.06

**ARKADOID
GENEVE**
4, avenue de Gallatin
CH-1203 GENEVE
Tel.: (022).340.10.77

ATTENTION !!! à partir du 2.3.1993, nouvelle adresse d'ARKADOID BESANCON:
110, rue battand - 25000 BESANCON
PROCHAINEMENT OUVERTURE EN CORSE !!!

BON DE COMMANDE

NOM: _____ PRENOM: _____

ADRESSE: _____

CODE POSTAL: _____ VILLE: _____ TEL: _____

Titre _____

Qté _____

Prix _____

Frais de port +
Total à payer

Pour les frais de port
téléphoner au
87 36 36 05

REGLEMENT:

☐ CHEQUE

☐ MANDAT

☐ CONTRE REMBOURSEMENT

☐ CARTE BANCAIRE

N° _____

Date d'expiration: ____/____/____

SIGNATURE

Cette valable dans la limite des stocks disponibles. Modifications des tarifs sans préavis. Megadrive et Game Gear sont des marques déposées par SEGA. Gameboy et Super Famicom sont des marques déposées par NINTENDO

Nous recherchons de nouveaux collaborateurs passionnés de jeux vidéo en Belgique.
Contactez nous !! fax: 041 - 715 639 , Tél: 041 - 712 333 . Demandez Jean - Luc.

ARCADE DES



Les éditeurs avaient fait très fort pour le salon Amusexpo 92 et maintenant, après un léger passage à vide, ils commencent à s'y remettre mais il va nous falloir encore attendre un peu avant de voir arriver les grands hits 93. Vous n'aurez donc pas des tonnes de nouveautés excitantes à vous mettre sous la dent ce mois-ci ! En revanche, nous allons faire le tour de toutes les news et previews des jeux qui sortiront dans les prochains mois.. histoire de rêver un peu !

MONKEY MOLE PANIC TAITO

Attention, ce jeu n'est pas comme les autres, mais alors pas du tout. Il nous rappelle, en fait, certains jeux dont nous avons eu jadis le plaisir de retrouver dans les fêtes foraines. Ce genre de jeu, si vous voyez ce que je veux dire, où vous devez écraser la tête du premier venu avec un maillet, jusqu'à la perte totale de vos moyens. Eh oui, il va falloir vous énerver dur si vous ne voulez pas être débordé par une multitude de taupes envahissantes. Car tel est votre problème. Ce sera uniquement à vous de montrer qui est le plus fort durant vos escapades en campagne pour stopper net l'avancée des taupes.

• LES TAUPES ATTAQUENT !!! •

Vous aurez aussi droit à des stages Bonus durant lesquels vous devrez vous prêter à des épreuves physiques des moins comiques et, surtout, très fatigantes du fait qu'il faut se défouler à fond sur les 9 champignons qui vous font face. Par contre, il faut préciser que vous n'avez pas un terrible maillet destructeur car vous ne pouvez utiliser que vos poings. Mais toujours est-il que cela ne vous empêche pas d'utiliser un marteau ou une massue que vous apporterez vous-même, mais soyez tout de même prudent sinon vous risquez de vous faire expédier rapidement en dehors de la salle. Malgré cela, vous aurez quand même le plaisir de voir apparaître à l'écran un maillet qui viendra effleurer délicatement le crâne d'une taupe, pour lui exploser sa petite tête jusqu'au cerveau, ouais!!! (peux vous dire que ça fait du bien!!! Du reste, l'animation du maillet, comme du jeu en général, est bien réalisée, procurant une impression de réalité surprenante malgré de nombreuses allusions aux cartoons.

• UN JEU COMPLETEMENT CARTOON •

Pour tout vous dire, cette machine d'arcade est assez et même extrêmement comique. Les graphismes sont, en effet, très japonais, mais



Voilà comment l'on est avant de jouer à ce jeu. Mais pour ne pas choquer les deux sensibiles, nous ne vous dévoilerons pas l'état dans lequel est toute personne normalement constituée, après ce jeu.



"Aïe, ça fait bobo à la tête!" s'exclame la petite taupe.

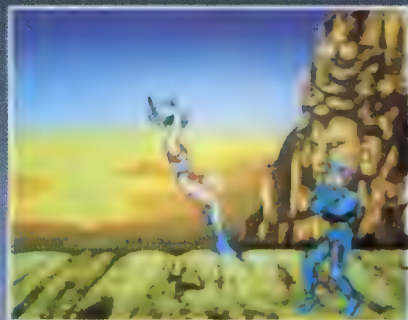
oui, je sais bien que certaines personnes n'aiment pas ce genre de dessins, surtout après s'être tapé 8 heures non-stop de Dorothee chaque mercredi par semaine; prions le wataanga des jeux vidéos pour qu'ils puissent un jour être éclairés de la divine et magique lumière du pixel "jap". Alors, échauffez-vous quelque peu avant, et courez jusqu'à la première salle qui croisera votre chemin pour vous défouler à mort sur cette borne "Punching Ball". Et pour vraiment prendre votre pied, vous pouvez vous mettre à plusieurs; ce sera le délire assuré.

MYSTIC WARRIORS KONAMI

Encore un Beat them'all qui, espérons le, saura faire évoluer le genre car je commence vraiment à en avoir ma claque. Mais ne désespérons pas car il semble qu'il y ait quelques innovations, comme un stage sur des skis (Y'en a qui ont d'la chance car je ne sais pas pour vous, mais je n'ai pas eu de neige). Surtout qu'il s'agit d'une production konami, donc on peut se préparer à de grosses surprises.

TAO TAIDO VIDEO SYSTEM

Voilà-t-y pas que Video System se met à nous concocter des cartes à la "Street Fighter II" bien qu'il ne soit pas tellement habitué au genre. Le jeu semble être un mix sur les arts martiaux dont les graphismes ont tendance à subir une très forte influence japonaise, on aime ou on n'aime pas! Pour le moment, tout ce que l'on peut dire, c'est que les graphismes semblent fins, beaux et relativement bien animés, mais il reste à voir ce que vaut l'animation et,



Admirez-moi un peu ce décor de fond.

pour cela, il va falloir attendre... Sachez tout de même que vous avez le choix entre 8 personnages et selon les dînes de certains, de tous les seules à avoir su maîtriser le TAO et ses secrets et à le voir l'affronter dans la forêt d'Amazonie, allez savoir pourquoi!

WILD PILOT JALECO



Vos ennemis seront puissamment armés, alors pas de quartier!

Pour moi, ce jeu est une totale énigme. On en a entendu parlé à Amisexpo, on a vu des pubs mais jamais la machine. Je sens que je vais devoir attendre encore pour en faire le test et je commence à m'impatienter car, en plus, je suis un fou d'aviation, et je ne me soigne pas car j'aime ça. On peut juste dire qu'il sera possible de jouer à deux simultanément et qu'il faudra tirer sur les méchants (il faudrait quand même faire quelque chose pour les scénaristes qui semblent être relativement défaillants au point de vue créativité). De plus, le siège sera mobile pour que vous puissiez achever votre digestion le plus rapidement possible.

CADILLACS AND DINOSAURS CAPCOM

L'action est toujours aussi débordante et devient, à force, quelque peu suffocante.

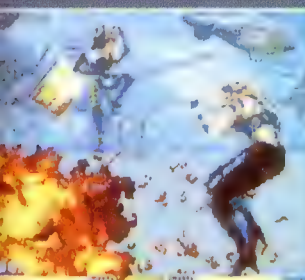
Le tout nouveau Capcom va arriver, ne vous attendez pas à un événement extraordinaire car il s'agit, en fait, d'un autre jeu à la "Final Fight" comme on en a tant vu. L'intrigue est basée sur un conflit temporel avec une grosse salade entre les époques. On peut juste dire que cela commence à lasser et qu'il faudrait que Capcom commence à faire autre chose... à suivre.



COSMO GANG THE PUZZLE NAMCO

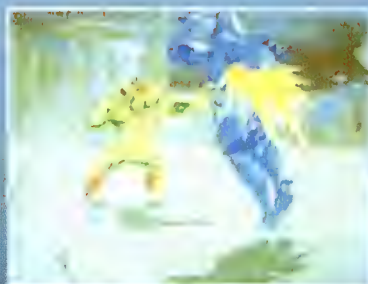
Nos petits rigolos sont de retour et je m'en taperais bien une tranche, tellement je me suis éclaté de rire avec la première qui était un Space Invaders unique en son genre de par son côté cartoon. Cette fois-ci, ils vont bouleverser un autre genre culte des jeux vidéos, c'est-à-dire Tetris. D'ores et déjà, on peut qu'il sera possible de jouer à deux ensemble, mais attendons de voir par nous-mêmes car il y aura sûrement d'autres surprises.

DARK EDGE



Vous n'allez tout simplement pas le croire. Sega nous prépare, en ce moment même, un jeu du type de "Street Fighter II" mais réalisé d'une manière complètement folle. En effet, le terrain où vous combattrez n'est pas un simple écran qui tourne vers la droite ou vers la gauche, mais bien... Vous vous situez dans un

Les explosions semblent être monnaie courante avec ce jeu.



Certains personnages possèdent des caractéristiques spéciales, ce qui leur donne des atouts par exemple.



Je n'aurais pas voulu sur lui, mais l'impact d'être extrêmement rapide.

décor en 3D, vous allez où vous voulez, c'est quand même plus cool de se faire détruire dans les meilleures conditions possibles. On va donc avoir droit à un festival de zooms et de rotations, ça va décoiffer!

CALLIGRA 3 : PROJECT MARIKIN NAMCO

Namco commence à innover très fortement avec cette "machine". Ce qui permet de voir un peu autre chose dans le monde de l'arcade. Le principe de ce jeu est que vous êtes six joueurs placés dans une grosse bécane avec un écran géant, ayant chacun un siège et une pseudo mitrailleuse.

Je suppose que vous voyez maintenant de quoi il s'agit, mais sachez que les graphismes sont sous la forme de polygones (3D), donc l'animation doit assurer à donf.

F1 GRAND PRIX 2 VIDEO SYSTEM

On ne s'y attendait pas mais elle arrive et beaucoup plus vite qu'on ne le pensait. En effet, cette nouvelle version de F1 Grand Prix devrait sortir sous peu. Ce jeu bénéficie d'une réactualisation par rapport au championnat du monde de F1 de l'année dernière. Sinon, vous avez le choix entre 2 modes: "World Mode" ou "Free Run Mode". Enfin, il faut espérer que les détections de collisions entre les voitures seront beaucoup plus précises que dans la première version, cela reste à voir.

Mais il paraît déjà que l'animation va speeder un max, alors accrochez-vous!

EXVANIA NAMCO

Il s'agit en fait d'une nouvelle version du célèbre "Dynablasters": alors, les passionnés restez à l'écoute pour guetter sa sortie.

REMERCIEMENTS

Pour la réalisation de cette rubrique, je tiens à remercier WDK et, en particulier, Alex, ainsi que le magazine professionnel "L'automatique" pour leur coopération. Notons aussi que c'est sympa de la part du vrai Géant Vert de me laisser garder mon pseudo en apposant uniquement un petit plus!

Le Géant Vert Junior

Sega CD

LET'S ROCK !



**NIVEAU 5 :
WATCH OUT FOR
'DEM BONES**
Ophélie est proche
mais pour l'instant,
c'est plutôt cet
animal tout en os
qui se trouve près
de vous. Emparez-
vous d'un rocher
comme sur le cliché
et balancez lui
dessus.

Holy Neanderthal Chubby-hubby Chuck Rock est un mec super cool. Il passe son temps à regarder la télé pendant que sa mousmé, Ophélie, lui prépare à manger et s'occupe des tâches ménagères, une vie de pacha pré-historique! Mais un beau dimanche, alors que Chuck se siffait quelques bières, la belle et douce fut enlevée par un inconnu. A en juger la taille de ses traces de pas sur le sol, aucun doute n'était possible: il s'agissait de gary Glitter, le Cro-magon voisin et jaloux de Chuck. Voilà donc notre anti-héros devant le fait accompli: il faut agir et vite. Notre homme endosse son pagne en feuilles et se munit de son arme favorite, son ventre énorme (munitions illimitées, la bière ça a du bon!) Chuck peut, en effet, se débarrasser des ennemis de la forêt de deux manières: en donnant un méchant coup de pied en sautant ou en donnant un bon coup de ventre! C'est là l'originalité de ce jeu de plates-formes

CHUCK



Les rochers peuvent servir certainement à punir les ours d'eau.
Il faut les lancer sur l'eau et se débarrasser de l'ours d'eau. Si
vous faites vite, vous pourrez vous en servir comme plate-forme
de passage de rochers d'eau. Même vous, en rochers, ça va...



préhistorique dont les ennemis sont complètement délirants. Ne vous étonnez pas si vous rencontrez des cochons roses qui se démultiplient en petits cochons chaque fois que vous les frappez ni si vous devez utiliser un alligator comme balançoire pour être éjecté sur une plate-forme un peu trop haute, c'est normal, c'est la jungle de Chuck Rock! Des bonus à ne plus savoir qu'en faire vous attendent ainsi que cinq boss de fin de niveau plutôt lunatiques. OK Chuck, let's rock!



**NIVEAU 4 :
CHUCK CHILLS
OUT IN THE ICE AGE**

Après avoir traversé la forêt profonde,
Chuck doit se coltiner un niveau pris
dans les neiges éternelles. Les
ennemis lui lancent des boules de
neige et on ne peut pas dire que le
sol soit vraiment stable.

LES PROTAGONISTES



CHUCK ROCK

La star incontestée des jeux vidéos préhistoriques. Aussi connu pour son appétit et son franc parler. Possède un ventre énorme.



OPHELIA

La meuf de Chuck. Connue pour ses steaks de mammoth à la sauce diable et ses massages spéciaux aux fourmis.



GARY GRITTER

Voisin de Chuck et d'un naturel très jaloux. Il passe son temps à méditer et prépare depuis longtemps l'enlèvement d'Ophelia.

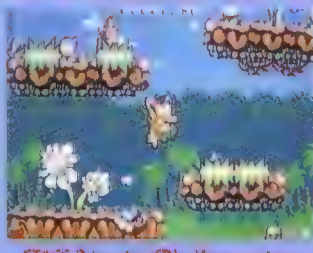
ROCK

LA DIFFERENCE ENTRE LES DEUX VERSIONS

Les cinq niveaux sont les mêmes mais vous trouverez des sous-niveaux supplémentaires dans la version CD. Prenons comme exemple le début du jeu sur les deux supports. Le premier niveau comporte 5 stages en version cartouche et 8 stages en version CD. Les 5 stages de la version originale se retrouvent dans la nouvelle version entrecoupés par des nouveaux.



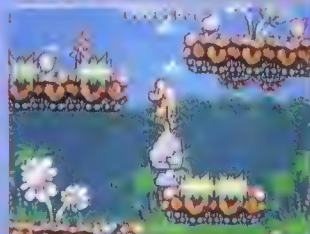
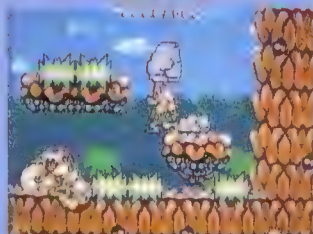
STAGE 1 - Ce sous-niveau du 1^{er} niveau est le même dans les 2 versions.



STAGE 2 (version CD) - Un sous-niveau original sur CD.

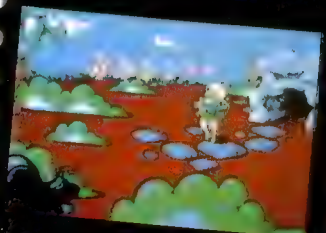
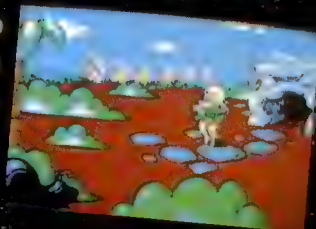


STAGE 2 (3 en version CD) - 2^{ème} dans la version cartouche, 3^{ème} en version CD.



Pour atteindre cette plate-forme située trop haut : continuer un peu sur la droite et utiliser les deux rochers. Les balancer sur la plate-forme la plus haute et les placer l'un sur l'autre. Ensuite, grimper dessus et le tour est joué (version CD uniquement).

Cuck regarde tranquillo la télé mais voilà que celle-ci se met à décamer. Il ne peut s'agir que de l'antenne. Voilà pourquoi Chuck balance une cannette sur le petit plat qui fait office d'antenne. Pendant ce temps, Ophelia va étendre la linge sous les yeux inquiets de Gary Gritter. Les oiseaux servent de pinces à linge.



CHUCK ROCK

EDITEUR • SONY

IMAGESOFT

MACHINE • SEGA CD

GENRE • PLATES-
FORMES

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE

DE JOUEURS • 1

CONTINUES

PASSWORD

NOMBRE

DE NIVEAUX • 5



- Des graphismes variés, colorés et fins.
- Des sons mortels.
- Des niveaux en plus par rapport à la version cartouche.



- Hein, quoi?



GRAPHISME

Non seulement les graphismes sont rigolos mais, en plus, ils sont superbes de couleurs et de finesse.



ANIMATION

Aucun problème d'animation, le scrolling multidirectionnel est fluide et les sprites nombreux.



SON

On peut jouer à un Chuck Rock dont les bruitages digitalisés sont complètement fous et les thèmes musicaux réussis.



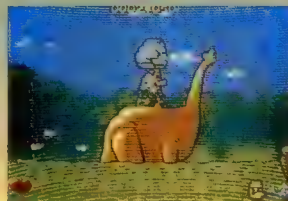
MANIABILITE

On retrouve le même maniement du personnage qui demande une prise en main concernant les combats à coups de ventre.



CHUCK ROCK CD VS CHUCK ROCK CARTOUCHE

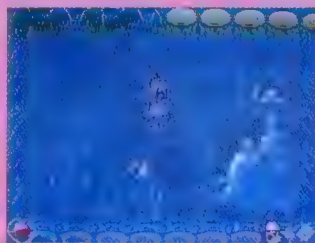
Une comparaison bien facile! La version CD reprend exactement les mêmes stages que la version cartouche mais y adjoit des sous-niveaux supplémentaires. On trouve ainsi, au total, 28 sous-niveaux contre 19. Le scrolling du ciel est parallax avec les nuages qui avancent dans la version CD, alors que ce n'était pas le cas avant; et, surtout, les musiques et les bruitages digitalisés amènent un nouveau plaisir de jeu; une fois de plus, voici la preuve que le son est très important dans un jeu vidéo. Dans les sous-niveaux en commun, les personnages, les décors et la progression sont rigoureusement identiques. Un plus donc pour la version Sega CD pour le son et neuf niveaux supplémentaires, mais ça ne va pas plus loin.



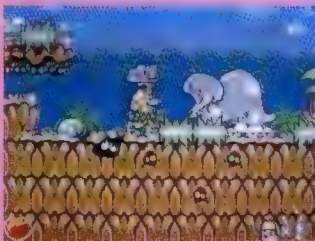
LES BOSS DE FINS DE CHUCK ROCK



Le boss final a un sourire communicatif! Si vous êtes en hauteur, il vous bouffera tout cru. Si vous vous trouvez plus bas, c'est à grands coups de boxe qu'il vous terminera.



Un Boss de fin sous-marin.



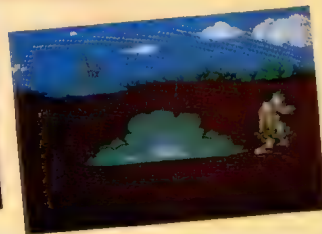
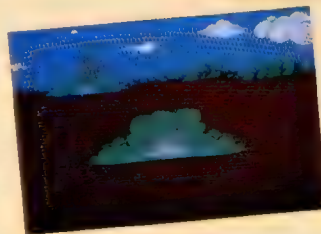
Ce tricératops ne sera pas trop dur à éliminer.



Ce mamouth envoie de la neige, vous aspire et vous écrabouille.

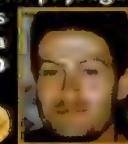


LA TRANSFORMATION DE CHUCK EN SUPER CHUCK



J'avais déjà bien apprécié Chuck Rock cartouche; eh bien, la version CD du jeu est encore meilleure. Meilleure, car deux fois plus longue et avec des bruitages à tomber par terre! Les musiques aussi ont été considérablement améliorées, on s'en serait douté. Sinon, on retrouve excitablement les mêmes caractéristiques que sur cartouche, c'est-à-dire un humour décapant, des couleurs vives et superbes, une animation à point et des sprites dans tous les sens. Mais c'est surtout la formidable envie d'aller plus loin dans le jeu et celle de découvrir les nouveaux paysages qui pousse à jouer. On ne s'ennuie jamais dans Chuck Rock et encore moins en version Sega CD. Il faudra attendre pour jouer sur le CD français, mais l'attente, dans ce cas, aura valu le coup.

OLIVIER



La toute première chose que je vois à dire en jouant à Chuck Rock concernera la musique. Elle est tout simplement fantastique. Elle pète de partout, elle dilapide littéralement la plupart de celles que l'on connaît sur cette machine (même avec le CD) et ça, c'est un bon point, un très bon point. Dans cette version, on retrouve également tous les plaisirs que nous avait à l'époque concocté Virgin, mais on retrouve, en plus, quelques ingrédients qui ne sont également pas là pour nous déplaire. Le seul problème qui m'avait déjà un peu écoeuré dans la version cartouche réside dans la maniabilité qui n'est, dans cette version, guère meilleure. Pourtant bourré de bonnes idées et de trucs rigolos, rien que de voir la tronche du héros, on est déjà plié en deux, il manque à Chuck Rock un je ne sais quoi pour qu'il devienne réellement excellent.

J'm DESTROY



DAU

YOU ARE THE GAME TERMINATOR WITH FANTASTICK



POUR SEGA MEGADRIVE

Fonction Switch à votre convenance
"Auto/Turbo ou Lent"

L'action à 100 %
grâce à un stick
fait pour votre main.

Bouton "A + S" unique
pour combiner 2 actions
en un seul geste



Existe aussi pour SUPER NINTENDO

Fonction Switch à votre convenance
"Auto/Turbo ou Lent"

L'action à 100 % grâce
à un stick fait pour
votre main.



Produits conçus par des pro pour les joueurs.

DISTRIBUE PAR INNELEC
45 RUE DELIZY
93692 PANTIN CEDEX



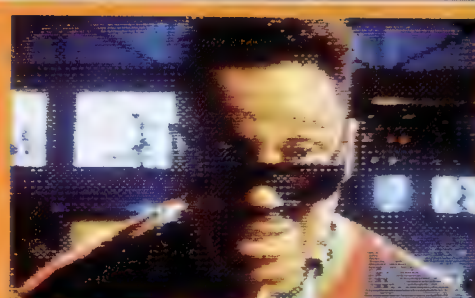
JOYPAD • MARS 1993 • 59

**Disponible chez
tous les bons
revendeurs et**



Sega CD

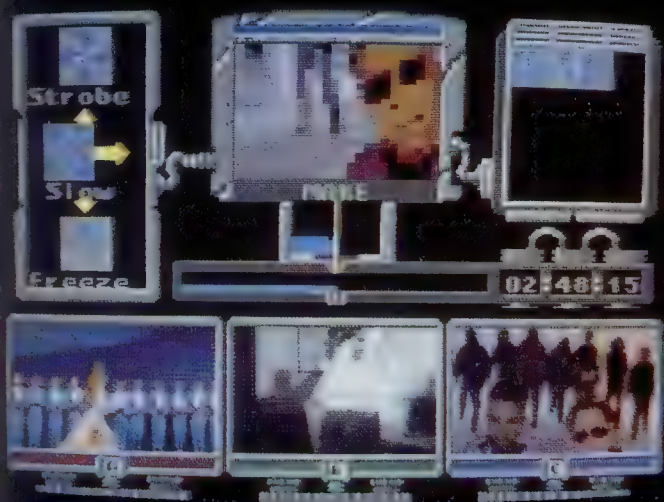
YO! DON'T KROSS ME KRIS!



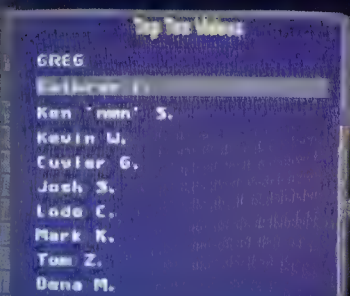
Voici le brave DJ de toute cette histoire. Celui-ci vous tiendra une conversation plus que correcte (en américain!) et vous donnera votre note finale!

Peut-être connaissez-vous ces deux gamins rappeurs fringués à l'envers? Peut-être chantez-vous Jump à tue-tête? Peut-être avez-vous acheté leur album Totally Krossed Out? (Si c'est le cas, ne le criez pas sur les toits!) Bref, peut-être êtes-vous fan des Kris Kross? Allons, n'ayez pas honte! On a tous nos petits défauts. Tenez, par exemple Mic adore Lafesse (le soi-disant "comique"), Olivier efface malencontreusement 9 disquettes sur 10 et Trazom ne peut pas entendre de l'italien sans devenir fou furieux. Si je vous dis "Jump", "I missed the bus" ou bien "Warm it Up", sans doute bondirez-vous de joie en réalisant, dans la seconde, qu'il s'agit de chansons des Kris Kross. Eh bien, à vous de réaliser les clips de ces chansons! Montez des séries d'images sur les chansons (son CD bien sûr) de ces rappeurs! Faites de votre mieux, il y a un classement des meilleurs à la fin!

KRIS K



Voici le moment de la conception du clip! En bas d'écran, les trois séquences d'images dans lesquelles vous pourrez puiser vos images. Pour obtenir les images de la séquence A, appuyez sur A, pour B sur B et pour C... sur C, bonne réponse. Faites ensuite dérouler la bande d'instructions à gauche de l'écran. Soyez rapide et le résultat sera étonnant.



Souvent, on vous demandera, pour votre clip, un programme assez flou. Si vous le suivez, l'appréciation sera bonne. Le classement après un premier clip de Greg. Le clip se sauvegarde automatiquement et l'on peut toujours le regarder plus tard!



D'entrée de jeu, je vous l'annonce: ce jeu est une baffe qu'on se prendrait dans la figure, mais genre bien, avec le nez qui gicle de tout son sang, et les quelques éclats d'emails qui traversent la joue en la déchirant de part en part. Vous proposant de fabriquer un clip avec les rappeurs les plus mal habillés de l'histoire. J'avais un à-priori(j'ai toujours un à-priori avec les jeux mega-cd), mais il s'est vite envolé lorsque j'ai compris que ce jeu était d'une interactivité "nouvelle". cette-fois-ci, on peut concevoir son clip, et avec les moyens mis en place, c'est du délire! pas moins de 4 animations digitalisées présentes simultanément c'est bien vu. Et les différents effets que vous pouvez donner aux images sont aussi dignes des effets SFC. Le problème du jeu, c'est que sa durée de vie est assez limitée, et puis on est pas obligé d'adorer les Kruss Krass, mais c'est le truc qui tue lorsqu'on le montre à ses potes.

GREG



KROSS



Une fois réalisé, il ne vous reste plus qu'à visionner votre clip. Plus de trois minutes d'images souvent très artistiques, même plus qu'on le voudrait. Apprenez que la plupart des photos de cette page sont une création signée Greg, un rappeur né et un artiste en herbe.

Lorsque Sony fait quelque chose, il le fait bien. Je ne rêve pas de Kris Kross, je n'en ai d'ailleurs jamais rêvé, mais Sony l'a tout de même fait. Le résultat des courses est, en fin de compte, satisfaisant. Les capacités du CD sont exploitées comme elles auraient dû l'être depuis longtemps, en relation avec la musique. Seul, Loom avait suivi cette pente. Dans le genre Kris Kross, il existe aussi un programme de création de clips C+C Music Factory. Avis aux fans. Le jeu, qui n'en est pas vraiment un, est amusant, la première heure du moins. A vous de vous faire des délires d'artistes! Dommage qu'il n'y ait que trois musiques, mais bon, on s'en contentera vu qu'il s'agit de Kris Kross. Un bon point en outre, la sauvegarde des clips. Original à 100%, ce programme préfigure la nouvelle vague de jeux qui nous arrivera avant 1995.

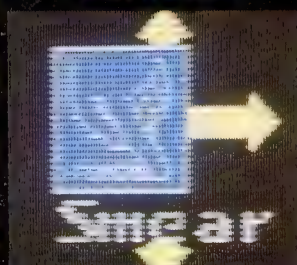
T.S.R.



Voici quelques-unes des commandes à votre disposition. Pour les utiliser, déplacer l'icône, à gauche ou à droite, selon l'effet désiré.



LYRICS: voilà que vous sous-titrez votre clip avec les paroles de la chanson. Une bonne occasion de vous mettre au Karaoke.



SMEAR: cette commande rend l'image indistincte d'une manière très artistique. Un effet très spécial à voir!



RED/GREEN/BLUE: voilà l'écran devenu rouge, vert ou bien bleu! A user, mais n'en abusez pas, tout un clip en rouge c'est assez laid.



DIGPIX: augmentez la taille des pixels pour des effets surprenants!



MIXER: l'écran se retrouve divisé en plusieurs parties, comme un puzzle. Déroulant! Où est sa tête?

KRIS KROSS

EDITEUR • SONY

IMAGESOFT

MACHINE • SEGA CD

GENRE • CONCEPTION

DE CLIPS

DIFFICULTE

FASTOCHÉ

NIVEAU DE DIFFICULTE

BEN ???

NOMBRE

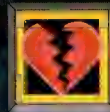
DE CONCEPTEURS • 1

CONTINUES

INFINIS



- un genre 100% nouveau.
- génial pour les fans de Kris Kross.
- les capacités CD exploitées d'une façon originale.
- du vrai film pour vos clips!



- on fait le tour du programme assez vite.
- on ne peut pas avoir le même avec Steve Vai ou Joe Satriani?



GRAPHISME

Du film, avec des couleurs toujours aussi bof. Si vous n'aimez pas la tête des Kris Kross, baissez la note de cinq points.



ANIMATION

Une fois encore, du film, rien à redire sur ce qui est parfait.



SON

Les musiques CD des Kris Kross, laissez tomber le Top 50 et venez donc faire des clips ici!



MANIABILITE

Commandes nombreuses et simples. Dommage que l'on ne puisse pas utiliser une souris.



Sega CD

COURSE CONTRE
LA MORT
DANS LES ÉGOUTS!

Sewersha

L'introduction de ce soft n'est pas un vague dessin animé, ou bien encore une série de photos reliées entre elles par un vague thème. Il s'agit purement et simplement d'un film. Comme vous en voyez au cinéma (les couleurs sont riches). Comment parler d'animation là où elle est parfaite?



ATTENTION A LA COMPATIBILITE !

Il est important de rappeler qu'il y a des problèmes de compatibilité avec le Mega CD. Si vous possédez déjà un Mega CD japonais, ce n'est pas la peine de vous précipiter sur les jeux américains que nous testons ce mois-ci, car il ne fonctionnent qu'avec le Sega CD US et ils ne fonctionneront pas non plus avec le modèle européen qui sortira en Septembre. Pour que cela fonctionne, il faut que la Megadrive, le Mega CD et le CD soient de la même provenance.

Vous voilà dans le pétrin. Cette fois, il va falloir faire fort pour survivre. Vous devez nettoyer les égouts d'une mégapole futuriste. Cela ne veut pas dire ramasser des peaux de bananes et des conserves vides. Cela veut dire abattre des rats mutants, des chauves souris, des scorpions et autres créatures dangereuses. Votre copilote, Ghost, pilotera pendant que vous ferez

un carton. Attention, car il attendra que vous lui indiquiez la direction à prendre dans les croisements! En cas d'erreur, il vous le fera savoir! Mais beware pals! Car la mort vous attend au bout de certains couloirs! Apprenez à reconnaître le chemin qui vous guidera hors de ce dédale, vers Solar City!

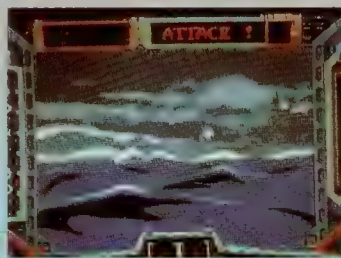
L'un des créateurs de cet jeu est un grand plan. L'autre sur des monstres qui hantent les égouts que vous devez nettoyer. De travail en perspective.





SEWER SHARK VS THUNDER STORM FX

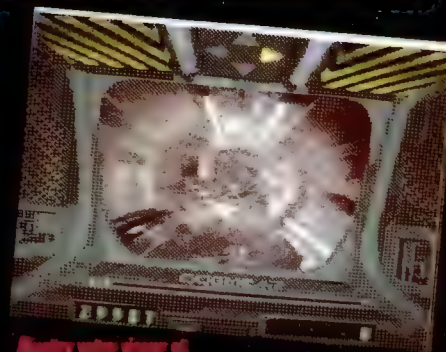
Thunder Storm FX, le jeu qui devait relever le niveau des jeux sur Mega CD... contre l'excellent Sewer Shark de SONY. Le géant Sony réalise tout d'abord un soft beaucoup plus maniable que Thunder Storm FX. L'interactivité est encore faible et pourtant, on se sent beaucoup plus présent en jouant à Sewer Shark qu'en regardant Thunder Storm FX. Dans les deux cas, les couleurs à l'écran ne sont pas du meilleur effet. D'un côté, avec Sewer Shark on manque de couleur, de l'autre, avec TSFX on avait une impression de surcoloriage très désagréable. En ce qui concerne l'ambiance sonore, les deux softs rivalisent d'excellence, mais on ne peut s'empêcher d'avoir une légère préférence pour Sewer Shark qui propose quelques répliques (en anglais) fort à propos tout au long du jeu. Sewer Shark a pour lui l'inconvénient de proposer une moindre variété au niveau des graphismes et, il faut bien reconnaître que FSFX, avec entre autre ce sous-marin émergeant de sous l'océan, était plus spectaculaire. Pourtant, victoire pour Sewer Shark avec lequel on peut véritablement jouer.



Des répliques en anglais, mais voilà (je le disais) une faiblesse qui ne change rien à l'analyse.



Une indication de direction en haut de l'écran. Aller dans la direction proposée et presser simultanément le bouton B. Une maniable parfaite.



Après votre victoire et devant les créatures qui jalouxent votre chemin en pressant le bouton A.

Ce y est, ça devient bon pour le Mega CD. Sewer Shark n'est pas encore le chef d'œuvre que l'on attend sur cette machine, mais il ne manque pas d'intérêt et c'est un jeu de la nouvelle génération qui préfigure sans doute les tops de demain. Ce qui est le plus marquant dans Sewer Shark, c'est son ambiance cinématographique et même si l'interactivité est encore trop limitée, l'action ne manque vraiment pas de punch. Dès la première partie, on se prend au jeu et on s'adapte en fouinant dans les égouts en tirant sur tout ce qui bouge. Je m'y croyais tellement que ça m'a fait un choc quand je me suis écrasé contre un mur parce que je n'avais pas touché au bon endroit. Ça y est, les vrais jeux CD arrivent... et Sony aussi, car j'ai l'impression que l'on va de plus entendre parler de Sony dans l'univers du jeu vidéo. Révélé un jeu, Sony va vous le faire! AHL



On pouvait craindre le pire, le Mega CD (ou Sega CD pour la version US) ne nous ayant proposé que des navets (sauf Wonder Dog) depuis son lancement. De l'autre côté, dans la balance, il y a le nom de Sony qui, à lui seul, vient faire toute la différence. Le jeu commence par un véritable film, où les acteurs en tenue de combat, vous mettent dans une ambiance de film parfaite. Ensuite, les choses sérieuses commencent. Vous vous engouffrez dans une série de tunnels où rampent et volent des créatures qu'il faut abattre. Simple mais efficace, dans la mesure où les images et l'animation sont extraordinaires. Bien sûr, cela manque de belles couleurs, mais la Megadrive à ses faiblesses. Côté sons, rien à redire et la maniabilité, elle-même, n'est pas mauvaise. On est loin du peu jouable Thunder Storm FX. Sony ne fait qu'entrer sur le marché du Sega CD, mais c'est avec brio. T.S.R.

SEWER SHARK

EDITEUR	SONY IMAGESOFT
MACHINE	SEGA CD
GENRE	SHOOT THEM UP
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUE	AUCUN



- Un nouveau concept de jeu
- Quelle ambiance !
- Des digits vocales qui soutiennent bien l'action
- Des images d'introduction superbes



- L'interactivité est limitée
- Une grande faiblesse au niveau des couleurs

15

GRAPHISME

Malgré les couleurs bien laides, le tracé est soigné, film oblige! Les sprits en mouvements ne sont pas toujours bien distincts.

18

ANIMATION

Comment faire mieux que du film? Le CD est en accès constant. Seule attente, avant votre mort.

16

SON

Des voix impeccables et des sons plutôt sympas. A quand de la guitare électrique à la Gate Of Thunder?

16

MANIABILITE

L'interaction est réduite à son minimum, mais le minimum est parfaitement maniable. RAS

GLOBAL
86%

Sega CD



LE SAUT EN COURANT: THE INCREDIBLE JUMP

Vous n'arrivez pas à atteindre la plate-forme avec la plante? Ce n'est pas le seul passage possible et vous ne pouvez pas sauter assez haut pour y grimper. Que faire? Il suffit d'aller à gauche et de monter sur le rebord accessible. En prenant son élan, (c'est-à-dire en courant à partir de l'extrémité gauche du rebord), il suffit de réaliser un super saut en courant et vous pourrez atteindre l'autre côté, enfin!

AH, HOOKEY, HOOKEY!



Peter Banning était un cadre et un bon père de famille quand une terrible histoire lui arriva: un soir, alors qu'il rentrait tranquillement chez lui, il découvrit un parchemin sur la porte avec un couteau qui ferait pâlir Rambo de rage, planté dans la porte pour tenir le tout! De plus, en lisant les quelques mots écrits sur le morceau de parchemin, il apprit que ses enfants avaient été enlevés par un dénommé Capitaine Hook (Capitaine Crochet) qui les gardait désormais prisonniers à Pirat Town, en plein Neverland. Malheureusement, Neverland était un mot inconnu pour Banning. Il fallut qu'une petite fée apparaisse pour faire comprendre à notre cadre dynamique bedonnant, qu'il avait été jadis le fringant Peter Pan. Le plus dur à passer ne fut pas ce rappel d'un passé sportif et plein d'aventure, non! Ce qui fut dur à avaler, fut d'apprendre qu'il fallait rempiler et retourner dans Neverland, afin de retrouver la smala. Voici donc Peter Banning redevenu Peter Pan grâce à la petite fée clochette et prêt à affronter 1000 dangers. Des dangers, Peter Pan en trouvera dans les 11 niveaux du jeu proposé sur le Sega CD américain. En vue de profit et en scrolling multidirectionnel, ce jeu d'action vous fait bondir, voler et vous battre contre les hommes de main du Capitaine Crochet, Hook pour les intimes. Vous devrez d'abord combattre Rufio, le chef des Lost Boys pour récupérer votre épée, puis vous devrez aller jusqu'à la ville des Pirates pour la confrontation finale avec Hook et les grandes retrouvailles.



Sympathoche cette image de l'avant du bateau de Hook? Eh bien, sachez qu'il ne s'agit pas d'une image fixe mais d'une animation en temps réel, avec le bateau qui vole dans les airs et passe à l'écran en 3D. Merci le CD!

Pendant la démo d'introduction, on découvre Peter Banning et ses enfants, avant que ceux-ci ne disparaissent, emmenés dans le bateau du Capitaine Hook (que l'on aperçoit en arrière-plan sur fond de Lune.)



ok

FACE FACE

HOOK VS WONDER DOG

Même si les deux jeux ne sont pas complètement semblables, ils font tous deux partie du genre plates-formes et sont les deux seuls jeux comparables en ce moment sur ce support (avec ce léger abus de langue qui me fait comparer du Sega CD avec du Mega CD incompatibles entre eux). Les deux jeux sont aussi beaux avec une petite préférence pour Wonder Dog en ce qui concerne le choix des couleurs. Par contre, je préfère de loin Hook pour son intérêt de jeu. Oui mais Wonder Dog est plus long à terminer. Ok alors démerdez-vous les mecs, achetez-vous un Mega-CD et un Sega-CD et comparez...



La carte de Neverland apparaît entre chaque stage et vous indique la route que vous êtes en train de suivre en pointillés rouges.

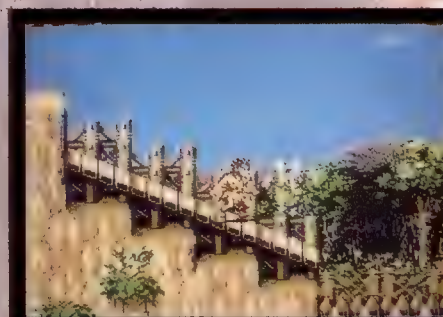
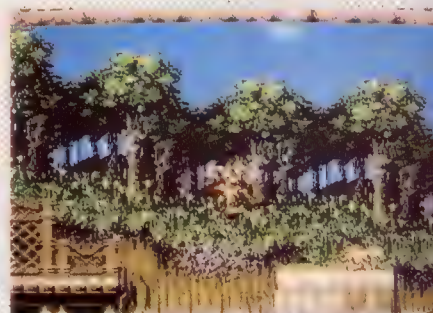


NIVEAU 2: NEVERLAND FOREST

La forêt est infestée d'hommes de mains de Hook. À vous de prouver à votre ennemi de toujours que vous êtes de retour et qu'il va se rappeler à vous connaître. Prenez la pomme et vous verrez votre jauge de vie se remplir.



Pour éviter cet essaim d'abeilles, il faut vous approcher très rapidement du petit buisson, sur la plate-forme devant vous, et frapper celui qui s'y cache avant qu'il n'ait le temps de vous vaporiser les insectes dessus.



À certains moments de votre progression, vous trouverez la petite fin qui vous donnera le pouvoir de voler. Il suffira de se placer dans la zone de recharge de vol et vous verrez votre jauge de vol (au milieu en haut) se remplir. Vous pourrez alors voler dans les airs pour atteindre n'importe quelle plate-forme.

HOOK

EDITEUR • SONY
IMAGESOFT

MACHINE • SEGA CD

MEGADRIVE AMERICAINE

GENRE • PLATES-FORMES

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES

INFINIS

NOMBRE DE NIVEAUX • 11

VU ET DISPO

CHEZ SHOOT AGAIN



- Un superbe jeu d'action.
- Une ambiance sonore somptueuse, du jamais vu sur Megadrive (le Sega CD y est pour beaucoup!)



- Des déplacements du personnage un peu lents.
- Des niveaux trop faciles à traverser.

GRAPHISME

On a rarement vu aussi beau sur Megadrive et le manque de couleurs a été bien géré pour donner de somptueux décors.

ANIMATION

Aucun problème, tout est formidablement fluide et aucun sprite ne clignote. Il faut dire qu'il n'y a jamais vraiment surcharge en la matière.

SON

La perfection du son laser, il fallait bien ça. On retrouve ainsi la musique originale jouée par un orchestre symphonique, c'est grand!

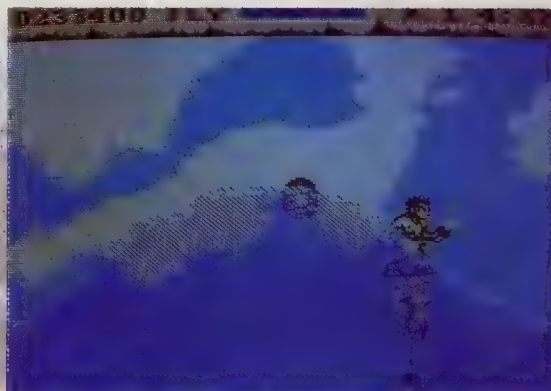
MANIABILITE

Une excellente prise en main et un maniement du personnage auquel on s'habitue sans crise de nerfs.

GLOBAL
89%

Tout comme Chuck Rock, Hook est absolument merveilleux, musicalement parlant. C'est simple, on a rarement entendu de si belles musiques sur une machine, fut-elle en CD Rom. Cela dit, Hook est également très beau. Quand on connaît les problèmes de couleurs de la Megadrive, on peut se dire que Sony a réalisé là un tour de force. Malheureusement, à part le dernier boss (le Capitaine Crochet) on est assez déçu par la difficulté du jeu. Eh oui, une fois de plus, ce jeu se termine en deux temps trois mouvements, ce qui est agaçant. Alors, si vous n'êtes pas un expert du jeu, si vous n'êtes pas un professionnel du joypad, un chevalier du sprite et des retournements de situations, vous trouverez Hook à votre goût, mais dans le cas contraire, une journée suffira pour en voir la fin.

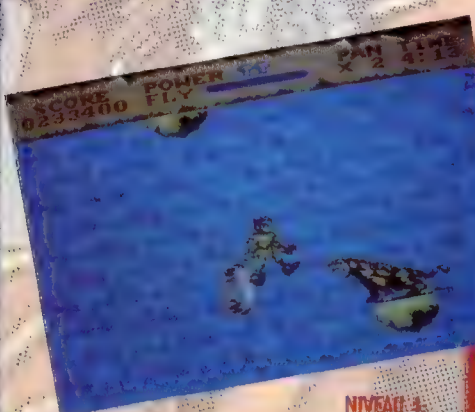
J'm DESTROY ☺



Les sirènes viennent vous aider lorsque vous avez du mal à nager en surface. Elles viennent vous porter à bout de bras pour vous permettre de ne pas couler.

NIVEAU 3: NEVERLAND ROCKY MOUNTAINS

Deux dangers au début de ce niveau: le lanceur de rochers et le type qui roule vers vous sur une pierre en forme de roue.



NIVEAU 4:

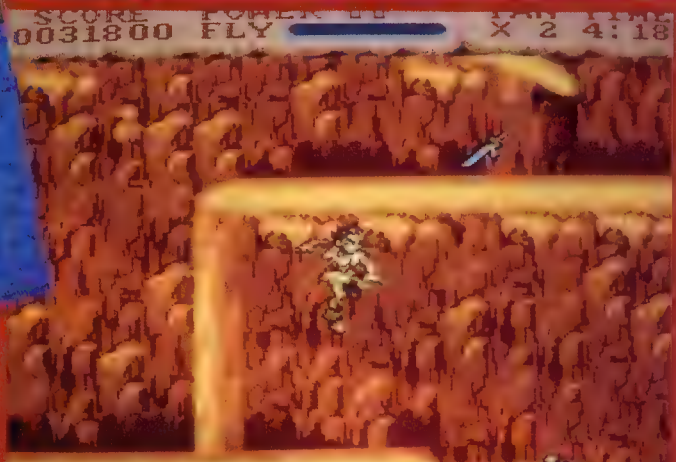
NEVERLAND WATERFALL AND LAGOON

Vous voilà arrivé au pays des Tigres Magiques. Ces derniers sont assis tranquillement sur de nombreux pitons et vous attendent. Ils crachent des rones de feu qui peuvent vous transformer momentanément en statue de pierre.



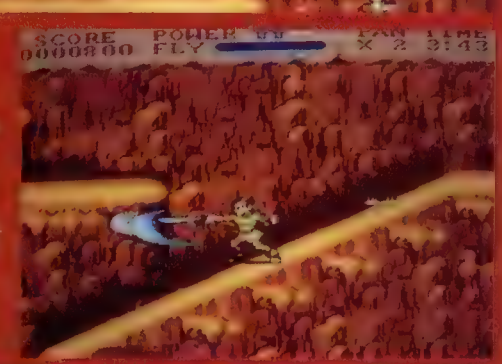
DES BOSS DE FIN

Chaque niveau possède son boss final qui vous posera quelques problèmes, sans plus. Quand on pige le truc, on n'a pas vraiment de problème pour passer sans encombre.



L'EPEE D'OR

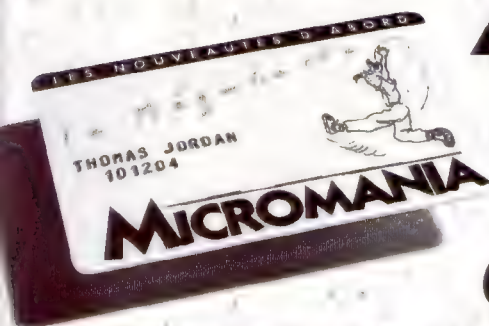
Vous trouverez cette épée dans le quatrième niveau. Celle-ci vous permettra d'envoyer des projectiles sur vos ennemis.



Enfin, un bon jeu sur CD pour la Megadrive (en l'occurrence, la Genesis), on n'y croyait plus! Bien sûr, le manque de couleurs par rapport à la version Super Famicom (le jeu est l'exacte conversion de celle-ci) se fait quelque peu sentir, mais les dégradés et les graphismes ont été superbement pensés pour la Megadrive. Par contre, la jouabilité est à l'image de celle de la Super Famicom: on s'éclate et on avance toujours plus loin dans ce fabuleux jeu qui mêle les plates-formes avec les combats. Un peu plus difficile, Hook sur Sega CD passionnera les rares privilégiés possédant cette machine pour l'instant. Attendons quelques mois pour l'arrivée de Hook en France.

OLIVIER ☺





Avec la Mégacarte, 5% de remise sur des prix canons et des promotions exclusives.

IMPORTANT : Si vous n'avez pas encore votre Mégacarte, passez chez Micromania, elle vous sera offerte avec votre premier achat.

Sauf sur les Consoles - * Remise différée.

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
200 m2 exclusivement consacrés
aux scotchés du jeu vidéo.

**Ouvert
7 jours/7**

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Élysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V. Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale. Niveau -2
Métro et RER Les Halles. Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

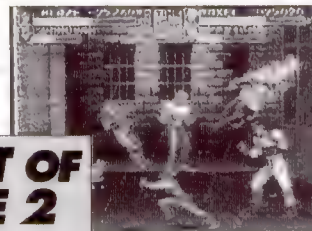
MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps. Niveau 2
Ronde des Mitoirs. RER La Défense. Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1. Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1. Face sortie Métro
69000 Lyon. Tél. 78 60 78 82

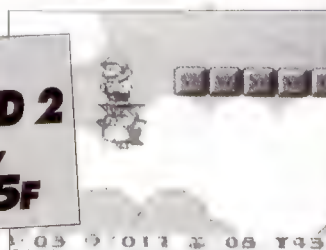


TINY TOON
Super Nintendo
~~499F~~ **445F**



**STREET OF
RAGE 2**
Megadrive
~~395F~~ **345F**

**SUPER
MARIOLAND 2**
Gameboy
~~275F~~ **225F**



**GAGNEZ
UNE GAMEBOY
PAR SEMAINE SUR
3615
MICROMANIA**
en participant au
nouveau jeu **VIRUS**



MICROMANIA

Important : les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.
Attention : Les Nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonnez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

Titres		PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)		+ 29 F
Précisez Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/>		Total à payer = F

Nom
Adresse
Code postal Tél. Ville

**LIVRAISON
GARANTIE PAR
COLISSIMO**

**SUIVEZ VOTRE COMMANDE
EN DIRECT SUR MINITEL
3615 MICROMANIA**

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration/..... Signature :

Règlement: Je joins ☐ Chèque/Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 26 F) pour frais de remboursement

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Sega ☐ Super Nintendo

N° de membre (facultatif)

.....

LE TOP 5 MICROMANIA



STREET OF RAGE 2
Chacun des 4 combattants possède ses propres caractéristiques: puissance, technique, vitesse, saut, énergie. Vous pourrez jouer à 2 lors de la progression contre vos terribles ennemis, ou même combattre l'un contre l'autre !

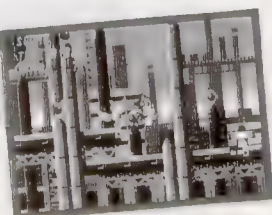


ECCO LE DAUPHIN
Une tempête mystérieuse a éparpillé votre famille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffés de pièges. 25 niveaux immenses et dangereux !!

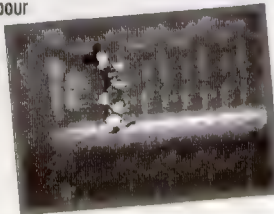


ROAD RASH 2
Le must de la course moto : Jouer à 2 en même temps, chacun sa moto, l'écran divisé en deux permet de suivre la course simultanément !

SONIC 2
Sonic le Hérisson vous revient pour de nouvelles aventures !! Un jeu de plateforme où il sera accompagné d'un renard très fûté. 2 écrans superposés vous permettront de jouer à 2 simultanément dans le Hit des Hits Sega.



MICKY ET DONALD
Reunissant Mickey Mouse et Donald Duck, retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraînant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours !



LES NOUVEAUTES D'ABORD



AMAZING TENNIS
3 types de surface: terre battue, gazon et hard. Les rebonds sont hyper réalistes et la surface inclinée sur la rapidité de la balle. De très beaux graphismes et une animation des joueurs irréelle.

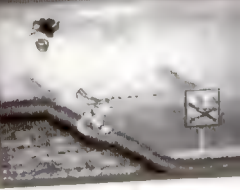


OUT OF THIS WORLD
L'adaptation du Hit que fut Alien World de l'éditeur Delphine Software sur votre Megadrive. Une aventure démente où vous êtes projeté dans un monde où le danger surgira à chaque instant.



STRIDER 2
5 niveaux de folie avec un Hit de l'arcade ! Strider est plus fort que jamais, mais cela sera-t-il suffisant pour sauver l'univers !

TINY TOON
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.



POUR CONNAITRE LA DISPONIBILITE ET LE PRIX D'UN JEU DANS UN MAGASIN MICROMANIA TAPPEZ 3615 MICROMANIA ou TELEPHONEZ A VOTRE MAGASIN MICROMANIA.

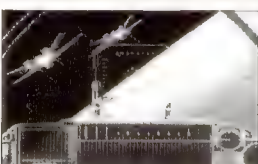
LES JEUX D'ARCADE



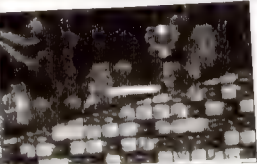
Thunderforce IV
La perfection du shoot'em up sur megadrive. Des scrollings superposés, des sprites qui bougent dans tous les sens, et les monstres de tous niveaux qui vous feront pâlir de peur !



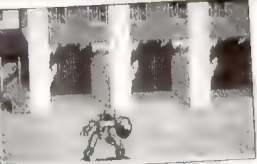
T2 Arcade Game
Vous êtes un Terminator T800 et vous disposez d'un redoutable arsenal: mitrailleuse à tir rapide, fusils, roquettes et lance grenades M79.



G Loc
Retrouvez les sensations de l'arcade grâce aux décors en 3D. Depuis votre intercepteur, participez à des combats aériens acharnés.



Atomic Runner
Vous combattez des extra-terrestres depuis les ruines Maya jusqu'aux entrailles de la Terre sur 7 niveaux fabuleux.



Captain America
Vous incarnerez 4 des héros des bandes dessinées: Captain America, Iron Man, Hawkeye et Vision! pour sauver la planète des griffes de Red Skull.



Batman Revenge of Joker
Une action d'enfer. Pour combattre vous aurez toutes les armes classiques de Batman: les bat-boomerang, les bat-fusilles...

LES JEUX DE COMBAT



Fatal Fury
Jouez en duel "amical", ou contre ordinateur, vous allez pouvoir choisir parmi les combattants de l'impossible disposant de tous les coups d'un autre monde!



Ninja Gaiden
Vous incarnerez Ryu, un ninja et devez trouver puis détruire l'organisation mystérieuse qui recherche le sabre de Dragon Puissant.



Shinobi 3
Une nouvelle dimension du fameux Shinobi ! Vous devrez franchir 8 niveaux infestés d'ennemis et vous disposez de nouvelles armes!

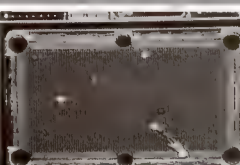
LES JEUX DE SIMULATION



Lotus Turbo Challenge
8 étapes infernales par tous les temps: pluie, neige, brouillard, et puis surtout la possibilité de jouer à 2, l'un contre l'autre !



F15 Strike Eagle
Enfin une simulation de vol digne de ce nom sur megadrive. Le fameux et mythique F15 de l'éditeur Microprose à découvrir de toute urgence !



Side Pocket
Une partie de billard pour vous détendre. Mesurez vous aux meilleurs joueurs dans 5 des plus grandes villes Américaines.

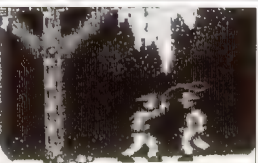
LES JEUX DE PLATEFORME



X Mutant
Une action comme seuls les mutants peuvent offrir! Vous incarnerez un ex mutant, et devez libérer des ex mutants prisonniers de mutants.



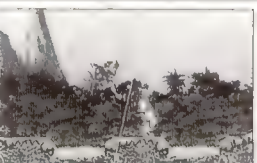
Rolo to Rescue
Vous êtes un éléphant et rejoignez votre maison; sur votre chemin vous devrez libérer des amis (lapin, écureuil, castor et taupe) qui vous aideront à passer certains obstacles.



Indy J. Last Crusade
Indy est de retour et une fois encore l'action est rapide et délirante! 6 niveaux à la recherche du Sacré Graal.



Batman Returns
Un nouvel épisode de la vie renversante de Batman ! Il va devoir affronter le toujours coriace Penguin. Des combats fous et variés sont au menu !



Talespin
Un superbe jeu de plateforme adapté du dessin animé de Disney ayant pour héros le célèbre Baloo!

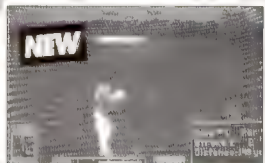


Tazmania
Taz le démon de Tasmanie arrive sur nos écrans! Des graphismes et une animation de toute première qualité. Eclatez vous sur 6 niveaux fous !

LES JEUX DE SPORT



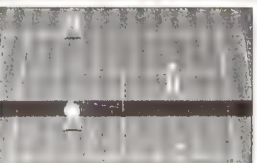
Mohamed Ali Boxing
Vous pourrez jouer seul ou à 2 joueurs. Une simulation de boxe en 3 dimensions vous offre tous les coups de la boxe anglaise.



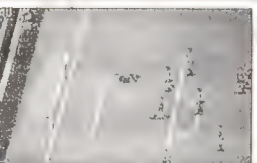
PGA Tour Golf 2
7 parcours de golf à découvrir de toute urgence ! Une fluidité et une animation 10 fois meilleure que le premier PGA.



All Star Challenge
Vous allez pouvoir incarner 27 des plus grandes stars du basket américain. Apprenez leurs meilleurs coups dans des matches 1 contre 1.



J.C. Tennis/Grand Slam
En simple ou en double, les adversaires seront redoutable et cela aussi bien sur terre battue que sur gazon ou surface synthétique.



European Club Soccer
La coupe de l'UEFA chez vous ! 2 modes de jeu: Arcade et simulation. Possibilité pour 8 personnes de jouer dans le même championnat!



Team USA Basketball
Participez aux J.O. Choisissez votre pays parmi 15 équipes. Défiiez la Dream Team !

MEGADRIVE

GENIAL !

Control Pad Pro 2 125F
Le stick adaptable livré gratuitement !
Le Control Pad parfaitement adapté pour votre Megadrive.

Le Remote Controller + 1 Manette 249F
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

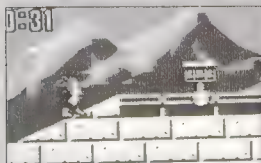
La Manette seule 145F



MICROMANIA GAMEGEAR

LE TOP 5 MICROMANIA

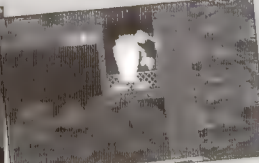
LES NOUVEAUTES D'ABORD !



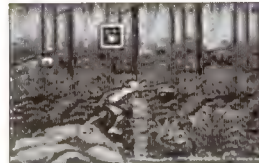
SONIC 2
Sonic nous revient pour de nouvelles aventures !
Un super jeu de plateforme déjanté.



STREET OF RAGE
Rejoignez deux ex-flics dans une guerre totale pour sauver la ville du syndicat du crime.



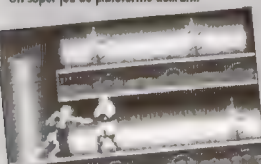
TAZMANIA
Taz le démon de Tasmanie est dépourvu de patience, c'est un vrai démon !



GREENDOG
A travers 8 niveaux très fous, vous ferez du skate, du patin et même de l'hélico à pédales.



TALESPIN
Un superbe jeu de plateforme ayant pour héros le célèbre Baloo.



SHINOBI 2
Le Ninja Noir a pris le contrôle de Neo-City et a emprisonné les Ninjas Élémentaires.



BATMAN RETURNS
Batman a des déboires avec Catwoman et Penguin, le plus meurtrier des duos.

LES SIMULATIONS DE SPORT



Out Run Europa
Préparez-vous à tester jusqu'à l'extrême vos compétences de conducteur ! Foncez !



Wimbledon Tennis
Smash aériens, services canons, passages shots, un mode d'entraînement et 4 tournois.

LES JEUX D'ARCADE



Lemmings
Les Lemmings sont en marche ! Aidez les à creuser, à construire et à ouvrir leur route.



Super Off Road
Prenez le volant et forcez ! Les défis de la course tout-terrain vous attendent.

LES JEUX D'AVENTURE



Prince of Persia
Des passages secrets, des pièces fantastiques, des adversaires violents et de potions magiques.



Defender of Oasis
Un jeu de rôle dans lequel vous devez défendre le monde d'Oasis contre les forces du mal.

PROMOTIONS MEGADRIVE

(Dans la limite des stocks disponibles)

Wonderboy 3	395F	199F
Turbo Out Run	395F	199F
Strider	395F	199F
Shadow Dancer	449F	199F
Moonwalker	395F	215F
Golden Axe 2	449F	249F
Marble Madness	395F	299F
Mercs	395F	199F
Super Thunderblade	395F	215F
World Cup Italia	395F	215F
Alex Kidd	395F	215F
Last Battle	449F	199F
Alisia Dragoon	395F	199F
Rambo 3	449F	215F
Super Hang On	449F	199F
Rings of Power	449F	199F

ACCESSOIRES MEGADRIVE

La City	399F
Action Replay Pro	499F
Extension Card (Rallonge pour manette)	39F
Menacer	499F
Adaptateur 8Bits/16Bits	295F
Cable Péritel Megadrive	175F
Adaptateur Secteur universel	175F

PROMOTIONS GAMEGEAR

(Dans la limite des stocks disponibles)

Chessmaster	245F	149F
Crystal Warriors	325F	149F
Dragon Crystal	245F	149F
Fantasy Zone	245F	149F
Halley Wars	245F	149F
Joe Montana Foot.	245F	149F
Pengo	215F	149F
Putter Golf	215F	149F
Slider	245F	149F
Solitaire Poker	245F	149F
Woody Pop	215F	149F

ACCESSOIRES GAMEGEAR

Adaptateur Secteur Gamegear	99F
BIG WINDOW	149F
Cette loupe agrandit 1,6 fois et grâce à ses protections latérales évite tous les reflets.	
LE WIDE MASTER	99F
Agrandit l'écran de votre Gamegear	
Adaptateur Cartouche	99F
MASTER SYTEM GAMEGEAR	
Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear	

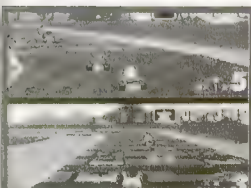
Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo ! Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA.

VENTE PAR CORRESPONDANCE	TEL (16) 92 94 36 00	MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78	MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07	MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82

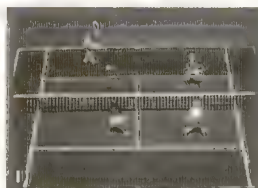
IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

SUPER NINTENDO

LE TOP 5 MICROMANIA



SUPER MARIO KART
Un petit tour de kart ! Mario et tous ses amis vous entraînent dans une course folle : pas moins de 20 circuits pour tester vos talents de pilote !



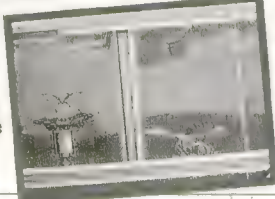
JIMMY CONNORS TENNIS
Vous pourrez jouer en match simple, en tournoi, ou tout simplement vous entraîner sur plusieurs type de surface !



MAGICAL QUEST
Pluto le fidèle compagnon de Mickey a disparu ! Magical quest vous réserve bien des surprises, mondes cachés, passages secrets, magie...

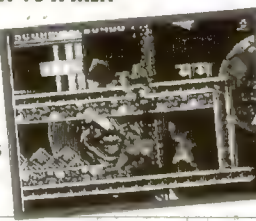
DEATH VALLEY RALLY

Beep-Beep doit à tout prix éviter les pièges du Coyotte ! Un coyotte plus stupide que nature, des animations à se tordre de rire !



SPIDERMAN VS X MEN

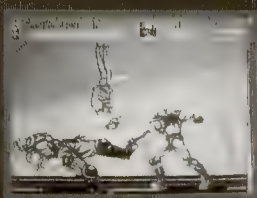
Spiderman ne peut vous être inconnu ! Votre Tère mission consiste à désamorcer des bombes...



LES NOUVEAUTES D'ABORD !



SUPER STAR WARS
14 niveaux, tous variés et différents les uns des autres : vous aurez à dévaster une caverne, traverser des déserts, détruire l'étoile noire...



SONIC BLASTMAN
Vous devez libérer les rues des sales parasites ! Vos adversaires ont une taille démesurée et il vous faudra un gros cœur pour être le plus fort !



TINY TOON
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.

LES ACCESSOIRES SUPER NINTENDO

L'ADAPTATEUR AD 29 pour utiliser les cartouches américaines sur la Super Nintendo Française **99F**

LA "CITY"
Retrouverez toutes les sensations de L'arcade. Compatible avec la Super Nintendo Française et la Megadrive, elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions... **399F**

PRO PAD SV 334 Super Nintendo **179F**
Manette transparente possédant toutes les options d'un bon control pad pour votre Super Nintendo

GAME COMMANDER **195F**
Control pad pour super nintendo (options ralentir, tir normal, tir rapide (24 tirs par seconde) et tir automatique.

ACTION REPLAY PRO SUPER NINTENDO **499F**
Plus de vie, plus d'énergie plus de Gameplay. Permet de modifier les caractéristiques des Jeux. Fait fonctionner les cartouches import.

LES JEUX DE COMBAT



Best of Best Karate
Après vous êtes entraînés avec un sparring partner, et sur un sac de sable, allez conquérir la ceinture de champion du monde de Kick boxing.



Streetfighter 2
Vous pourrez choisir un combattant possédant ses propres techniques et coups bien particuliers. Un HIT !



Fatal Fury
A 2 joueurs en duel "amical", ou contre l'ordinateur, vous allez pouvoir choisir parmi 4 combattants d'impossible disposant de coups d'un autre monde !



Turtles Ninja 4
La Statue de la Liberté a disparu ! L'adaptation de ce jeu d'arcade est simplement fabuleuse. Vous montrerez à Schröder comment se battent nos Tortues Ninja : Kowabunga !!!

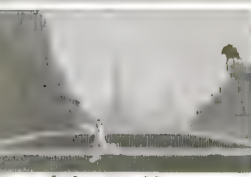


Wing Commander
Une action cinématique intense dans laquelle vous dirigerez l'escadron Tiger Claw contre les forces de l'Empire Kilrathi.



Desert Strike
Pilotez votre Apache AH-64 lors d'une attaque furtive contre un dictateur impitoyable. 27 missions mettront vos nerfs à rude épreuve.

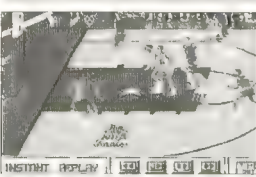
LES JEUX D'AVENTURE



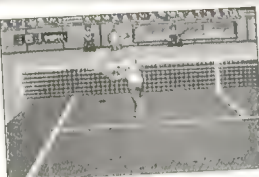
Out of This World
Une aventure démente qui vous projette dans un monde dépassant l'entendement, où le danger surgira à chaque instant...



Prince of Persia
Votre bien aimée a été enlevée ; à vous de la retrouver : dans de superbes décors explorez, évitez les pièges, trouvez les bons passages.



Bulls VS Blazers
Participez aux Playoffs 1992. 16 équipes au choix. Tous les meilleurs coups du basket avec les meilleurs joueurs du NBA.



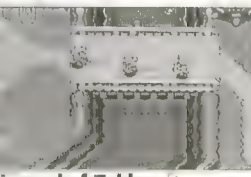
Amazing Tennis
Cette simulation de tennis vous permet de jouer sur 3 types de surface : terre battue, gazon et quick !!



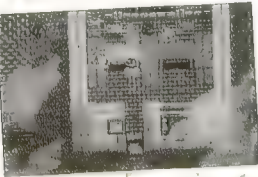
NCAA Basketball
Choisissez parmi les meilleures équipes du NCAA Basketball et participez à la saison complète. Michael Jordan n'a qu'à bien se tenir !



NHLPA Hockey 93
500 Stars de la NHLPA avec leurs vrais noms des gardiens de but plus forts et plus rapides 2 équipes supplémentaires...!!



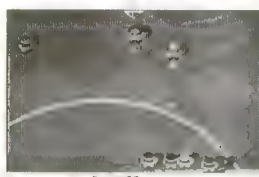
Legend of Zelda
Aidez Hyrule à sauver Zelda des griffes de Ganon. À travers de vastes tableaux vous devrez explorer châteaux forêts et rivières pour parvenir à votre but.



Soul Blazer
Pourrez vous vaincre Deathfall ? Pour y parvenir, pas moins de 6 niveaux pour ce jeu de rôle action.



NBA Basketball (Tecmo)
Les 27 équipes de la NBA réunies dans ce jeu à 5 contre 5. La nouvelle simulation de basket ball sur Super Nintendo.



Super Kick Off
Vous pouvez appliquer différentes tactiques, et jouer tous les coups du football !! Le nec plus ultra en matière de football !!



Nigel Mansell's
De la vraie F1 : vous choisissez les configurations de votre voiture et participez à 16 Grands Prix officiels avec les meilleurs adversaires du moment !



Hyper Volleyball
Jouez l'un contre l'autre à ce sport fascinant 5 différentes sortes de service, et 10 attaques différentes !

Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo ! Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA.

VENTE PAR CORRESPONDANCE	TEL (16) 92 94 36 00	MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78	MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07	MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82

IMPORTANT ! Les cartouches de ces pages fonctionnent uniquement avec l'adaptateur AD 29 ou l'Action Replay. Prix indiqués pour des jeux d'import qui nécessitent l'adaptateur AD 29.

La "DYNA" 149F 129F

Pulvérisez tous vos scores avec cette manette hyper ergonomique pour la Super Nintendo.
En plus de toutes les caractéristiques du Control Pad d'origine, elle possède des switches de réglage de rapidité de tir pour chaque bouton.



Achetez vos jeux chez le N°1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons !! * Sauf sur les Consoles



MICROMANIA

G A M E B O Y

LE TOP 5 MICROMANIA



SUPER MARIOLAND 2
18 niveaux de folie.
Le terrible Mario est de nouveau passé à l'attaque. Mario devra réunir les 6 Médailles d'Or, chacun dissimulés dans 6 mondes délirants !



STAR WARS
Pilotes ton Aile volante au cœur de l'action, aux confins de l'Etoile de la Mort, où sont basées des centaines de milliers d'hommes en armes et leur chef, Lord Darth Vader.



NBA N2
Les Meilleurs joueurs de la NBA sont sous votre direction dans 6 épreuves encore plus excitantes. A votre disposition 27 des meilleurs joueurs de la NBA pour jouer en 1 contre 1



PRINCE OF PERSIA
Une animation géniale, des labyrinthes à en perdre la tête, des combats fulgurants avec des adversaires hors pair !



LOONEY TUNES
Vos héros préférés des dessins animés: Bugs Bunny, Daffy Duck, Porky Pig... dans 7 histoires!

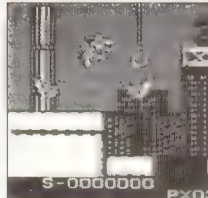
PROMOTIONS SUPER NINTENDO

(Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

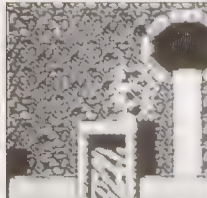
Final Fantasy	499F	395F
Robocop 3	499F	349F
G.F. KO Boxing	499F	349F
Dinocity	499F	349F
Strike Gunner	499F	349F
Race Drivin	499F	399F
Spanky's Quest	499F	349F
Faceball 2000	499F	299F
Kablooey	499F	199F
Pitfighter	499F	349F
James Pond Jr	449F	349F
Imperium	499F	399F

GAGNEZ UNE GAMEBOY PAR SEMAINE SUR 3615 MICROMANIA en participant au nouveau jeu VIRUS

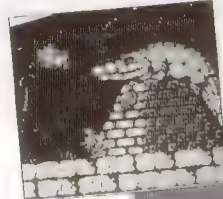
LES NOUVEAUTES D'ABORD !



DARWIN DUCK
Vous êtes un canard détective qui doit faire échouer les sinistres plans de gens tout aussi sinistres !



TITUS THE FOX
Un super jeu de plateforme pour 2 joueurs ! Vous partez à la conquête du monde sur 17 niveaux bourrés de salles secrètes!



TALESPIN
Un superbe jeu adapté du dessin animé de Disney ayant pour héros le célèbre Baloo!

LES JEUX D'ARCADE

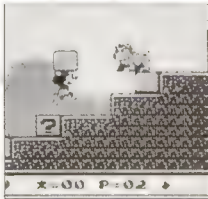


Turn and Burn
Une superbe simulation de vol sur gameboy. A bord d'un F14, vous allez affronter des MIG 27, MIG29, A6 INTRUDER... Des combats aériens terribles et d'une réelle intensité.



T2 Arcade Game
Vous êtes un terminator T800 et vous disposez d'un redoutable arsenal: mitrailleuse, fusils...

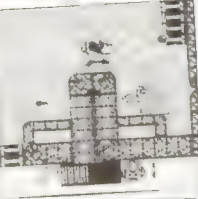
LES JEUX DE PLATEFORME



Mickey Danger. Chase
Aidez nos amis Mickey, Minnie et Goofy à retrouver le cadeau que Mickey voulait offrir à Minnie.

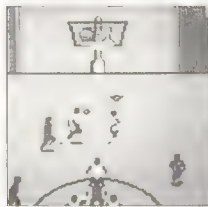


Tom and Jerry
Jerry doit avoir la visite de son cousin Tuffy. Mais il n'est toujours pas là ! Partez à la recherche de Tuffy en évitant les griffes de Tom.

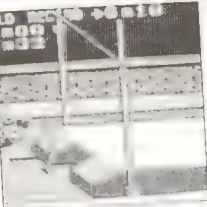


Megaman 3
Une nouvelle aventure passionnante pour Megaman qui devra réduire en poussière les robots activés par Dr. Willy!

LES SIMULATIONS DE SPORT



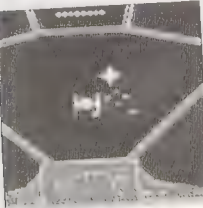
Tip Off
Une simulation de basket vous offrant tous les coups du basket. 5 options de jeux possibles (tir au but, tournon...)



Track and Field
Les jeux Olympiques comme si vous y étiez. Qualifiez vous pour les 11 épreuves !



Ferrari GP Challenge
Devenez un champion du monde de F1 grâce à ce jeu. 25 concurrents, 16 Grands Prix.



Empire Strikes Back
La Suite passionnante du N°1 Starwars. Poursuivez l'aventure avec Princesse Leia et Han Solo.



Best of Best Karaté
Après vous êtes entraîné avec un sparring partner, et sur un sac de sable, allez conquérir la ceinture de champion du monde de Kick Boxing.

LES ACCESSOIRES GAMEBOY

NEW HANDY BOY Combiné Lumière + loupe + stéréo + batterie autonome	349F
LIGHT MASTER Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.	99F
ADAPTATEUR secteur Spécial Gameboy	99F
ACTION REPLAY PRO GAMEBOY Modifiez les caractéristiques des jeux. Multipliez vos vies, énergies, gameplay.	349F
ACCUMULATEUR GAMEBOY Batterie autonome: 10 heures d'autonomie accrochées à votre Gameboy.	249F
ETUI GAMEBOY	89F
LOUPE + GAMELIGHT	129F
ADAPTATEUR AUTO	99F

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.
Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles. Super Nintendo est une marque déposée de Bandai Nintendo

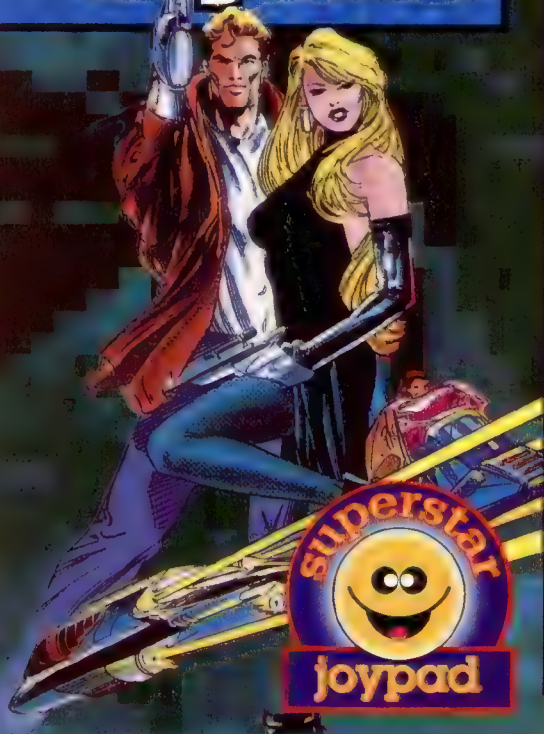
Megadrive

VOYAGE AU COEUR DE LA MÉMOIRE !

Vous ouvrez les yeux... quel mal de crâne! Autour de vous, s'étend une jungle hostile. Qu'est-ce que vous pouvez bien faire ici? Qu'est-ce qui se passe? Dans votre poche, un automatique possédant une bonne puissance de feu... une chance, car dans le coin, il faut être prudent. Et vous tenez à votre peau, vous... incroyable, vous ne savez même plus votre nom? Tout autour de vous vous est étranger et vous êtes subitement devenu étranger à vous-même? Du délire! Mais il y a autre chose dans vos poches. Un Holocube. Celui-ci projette une image qui devrait vous délivrer un message. A peine le temps de le mettre en marche et qui voyez-vous? Vous-même, porteur d'un message bien énigmatique!

RENDEZ-MOI MON INDENTITÉ!

Vous n'en saurez pas plus pour le moment! A vous d'enquêter de niveau en niveau, dans des endroits de plus en plus inquiétants! Ne vous séparez jamais de votre arme, elle vous sera précieuse! Avec vous, un bouclier qui vous protégera de la plupart des coups reçus! Faites gaffe, les chutes sont souvent mortelles et certains pièges vous désintègrent sans autre forme de procès! Le temps presse, il y a comme une histoire de complot interplanétaire là dessous, je vous laisse découvrir le fin mot de l'histoire, Conrad.



FLASH

PHOTO 1

Debout, l'arme au poing, en marchant lentement de profil. Parfait pour passer d'un écran à l'autre.

PHOTO 2

Accroupi, l'arme au poing, roulez sur le sol pour ensuite tirer instantanément!

PHOTO 3

Courez pour prendre votre élan. Des sauts prodigieux vous seront demandés!

PHOTO 4

Agrippez-vous et hissez-vous à la force des bras (bouton A et haut pour la config de base).



1^{ER} NIVEAU



A - RECHARGE ÉNERGIE

Faites ici le plein d'énergie pour votre bouclier! N'oubliez pas aussi d'insérer la pile que vous aurez trouvée auparavant!

B - LA PILE

Abattez le garde rapidement et n'oubliez pas de ramasser la pile!

C - LE BLESSÉ

Le blessé attend le téléporteur;

il vous donnera, en échange, un passe ouvrant la porte en bas à gauche!

D - LA SAUVEGARDE

Ici on peut sauvegarder une partie en cours.

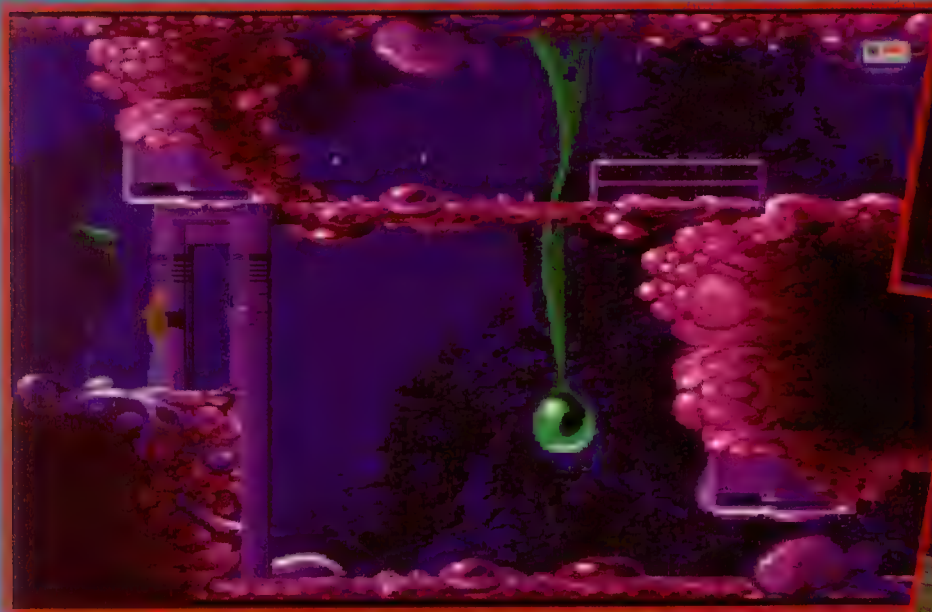
E - TELEPORTEUR

C'est ici que se trouve le téléporteur. Utilisez une pierre pour bloquer l'ascenseur à votre niveau.

F - LE PONT D'ÉNERGIE

Insérez la pile dans ce compartiment pour créer un pont d'énergie!

BACK

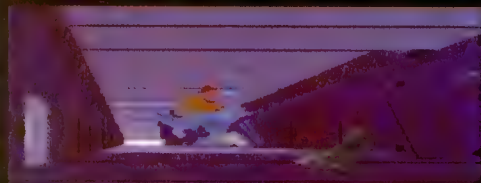
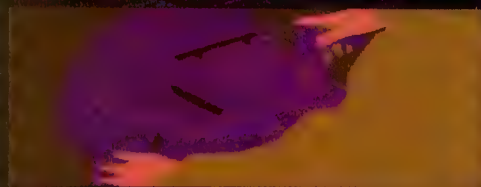


Avec ce qu'ils ont donné les dév's de ce jeu, on peut séduire les programmeurs de Delphine !
Cela dit, vous n'êtes pas là pour vous ballader en admirant le paysage ! C'est à vous plutôt les missions il vous faut avec une chance de retrouver votre identité.

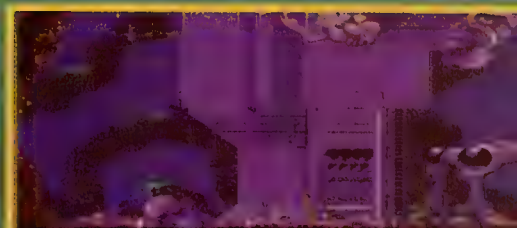


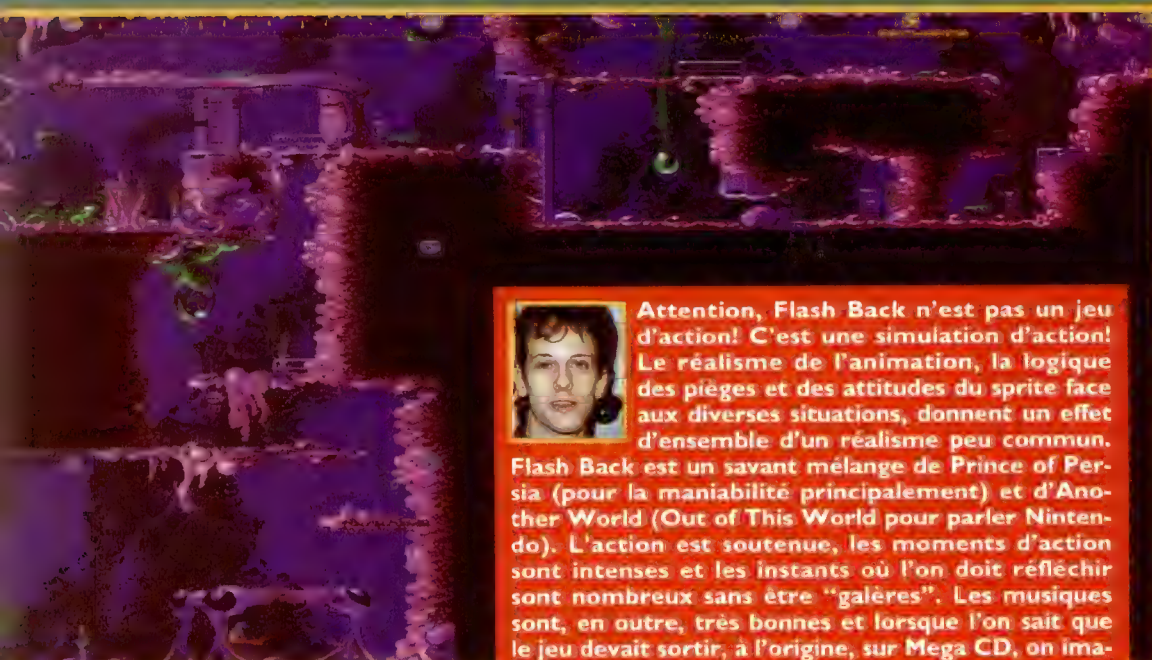
FLASHBACK

Il y a un an, j'avais découvert les premières images de ce jeu et je m'étais dit que c'était un hit potentiel. Maintenant que Flashback est terminé, je n'ai pas changé d'avis, bien au contraire, car les programmeurs de Dolphine ont fait du très beau boulot. L'animation est un modèle du genre et les graphismes superbes... la classe ! Une réalisation top niveau, une ambiance très particulière et un excellent dosage entre action et réflexion: que demander de plus ? Peut être une meilleure jouabilité (notamment au niveau des sauts qui sont problématiques lors des premières parties), mais c'est généralement le cas pour ce type de jeu (Prince of Persia, par exemple) et on s'y fait à la longue. Flashback est un jeu pas comme les autres qui apporte une bouffée d'air: titres de la Megadrive et il devrait faire un carton sur cette console. Pour une fois qu'un hit sur console a été réalisé en France, on ne peut que pousser un Cocoricooooo enthousiaste ! AHL 😊



POURQUOI EN VEUT-ON À VOTRE PEAU?





Attention, Flash Back n'est pas un jeu d'action! C'est une simulation d'action! Le réalisme de l'animation, la logique des pièges et des attitudes du sprite face aux diverses situations, donnent un effet d'ensemble d'un réalisme peu commun.

Flash Back est un savant mélange de Prince of Persia (pour la maniabilité principalement) et d'Another World (Out of This World pour parler Nintendo). L'action est soutenue, les moments d'action sont intenses et les instants où l'on doit réfléchir sont nombreux sans être "galères". Les musiques sont, en outre, très bonnes et lors que l'on sait que le jeu devait sortir, à l'origine, sur Mega CD, on imagine ce que cela aurait pu donner! Un mot sur le scénario d'une richesse peu commune, et qui a su emprunter l'inspiration à d'excellents endroits. Coup de chapeau pour l'équipe des programmeurs qui réalise avec talent le meilleur soft Megadrive du début de l'année.

T.S.R



Avec Flashback, vous trouverez dans la boîte du jeu, une petite BD qui vous mettra sur le champ dans l'ambiance



FLASHBACK

EDITEUR • DELPHINE
SOFTWARE / US GOLD
MACHINE • MEGADRIVE
FRANÇAISE
GENRE • ACTION
TAILLE CARTOUCHE
8 MB
DIFFICULTÉ • DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ •
3
NOMBRE DE NIVEAUX • 7
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • INFINIS



• animation d'enfer!
• des niveaux variés et complexes.
• un scénario de film très bien vu.



• je cherche...
je cherche...

17

GRAPHISMES

Les décors changent selon les niveaux et à l'intérieur même des niveaux! L'ambiance graphique est au rendez-vous!

19

ANIMATION

Des mouvements d'une fluidité démentielle. Même le Prince Of Persia SFC est largué!

16

MANIABILITÉ

Il est parfois délicat de réaliser certains sauts, c'est là le côté Prince Of Persia. Pourtant, Flash Back s'en sort bien mieux que ce dernier.

17

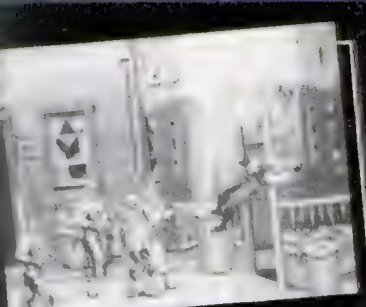
SON/BRUITAGE

Les musiques sont excellentes; quant aux bruitages, hormis les cris et les coups de feu, il ne s'agit pas là de chefs-d'oeuvre.

GLOBAL

97%

FLASHBACK



FINAL FIGHT

Pour Mega CD

DEMENT

525 F

Découvrez enfin chez vous, TOUS les avantages d'une console japonaise* ou américaine. Profitez vous aussi de l'overscan (Image plein écran) et de la véritable rapidité des jeux 16 bit. Une console japonaise ou américaine, c'est 20% d'image en plus, une animation 20% plus rapide.

BRIEF 20% DE PLAISIR EN PLUS..

Vous possédez une Megadrive française, jouez donc avec la MEGA CD. Elle fonctionne que sur les récentes télévisions possédant une chaîne auxiliaire (Chaîne AU ou AV). **CONSULTEZ-NOUS**

2490 F

Livré sans jeu et avec une alimentation. **COMPATIBLE AVEC LA MEGADRIVE FRANÇAISE**

MEGA CD

2990 F

Livré avec 6 jeux + 2 disques audios + 1 alimentation. Nécessite la modification de votre console japonaise en version américaine.

SEGA CD

1295 F

Livrée avec QUACKSHOT GRAND SLAM + 1 Manette, Péritel et une Alimentation

MEGADRIVE JAP.

895 F

Livrée sans jeu, avec 1 manette, 1 péritel et une alimentation.

MEGADRIVE FRA.

895 F

Livrée sans jeu, avec 1 manette, 1 péritel et une alimentation.

MEGADRIVE JAP.

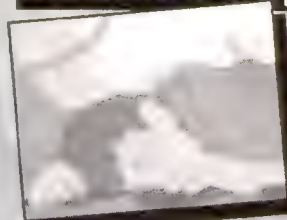
995 F

Livrée avec QUACKSHOT (Donald) + 1 Manette, Péritel et une Alimentation

MEGADRIVE JAP.

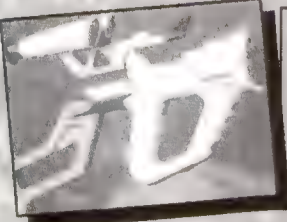
MEGADRIVE / MEGA CD

Pour tout achat de 2 jeux, NOUS VOUS OFFRONS L'ADAPTATEUR MEGADRIVE d'une valeur de 99 F



LES INCONTOURNABLES

Sonic 2	449
Streets Of Rage 2	449
Ariel La Petite Sirène	449
World Of Illusion	449
Thunder Force 4	449
Tales Spin	449
Cring (Bio Hazard)	449
Crue Ball	449
Ecco Dolphin	449
Chiki Chiki Boy	449
Alien 3	449
Cadash	299
Chuck Rock	449
Predator 2	299



995F Avec Columns
1290F Avec Sonic et L'alimentation

LOCATION DE JEUX NEO GEO A PARTIR DE 30 F.

Joystick Neo Geo	420 F
Memory Card	199 F
2020 Super Baseball	690 F
Alpha Mission 2	690 F
Andros Lunos	1290 F
Baseball Star Pro.	790 F

LES CLASSIQUES

Terminator	449 F
Aquatic Games	449
Albion Runner	449
Beast Warriors	429
Dahna	449
Double Dragon 2	449
F1 Hero MD	299
Galaxy Force 2	449
Golden Axe 2	449
King Salmon	449
Mickey Mouse	449
Quack Shot	449
Bent A Hero	449
Runark	299
SD Vais	299
Slime World	299
Solarmouse 2	299
Steel Empire	399
Super Smack TV	449
The Simpsons Bart VS The	299
Space Mutant	299
Thunder Fox	449
Thunder Pro Wrestling	299
Wani Wani World	399
Where In Time Is Carmen San	399 F
Diego	399 F

ACCESSOIRES

Alimentation	199
Cable Péritel	199
Joypad d'origine	199
Mega Pad	199
Dynal One	N.C.
Arcade Power Stick	449 F
Pro 1	N.C.
Pro 2	149 F
Fantastick	299 F

JEU MEGA CD

Anet Again	499
Final Fight	499
Joe Montana Football	499
Galaxy Express 999	499
Ernest evans	399
Wonder Dog	499
Ninja Warriors	499
Thunder Storm FX	499
After Burner III	499
Aeste	499
Boad Braster FX	499
Tonosama No Yabo	499

JEU SEGA CD

Important, nous conseillons	
Spiderman, Willie Beamish,	
Chuck Rock, Hook, etc. etc.	

A PARTIR DE CE MOIS

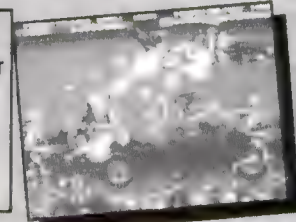
Super Shinobi 2	449
Elephant Rescuers	449
Doraemon	399

SPLATTERHOUSE 3

Toxic Crusaders	499
Golden Axe 3	449
Gods	449
Amazing Tennis	499
Foreman's KO Boxing	449



ET BIEN D'AUTRES TITRES. N'HESITEZ PAS A NOUS TELEPHONER.



GAME GEAR

NOUVEAUTES A SORTIR

RC Grand Prix	295 F
Slinder 2	295
Super Off Road	295
Home Alone	295
Ariel La Petite Sirène	295
Chakan	295
Defenders Of Oasis	295 F

LES CLASSIQUES

Tazmania	295 F
Shinobi 2	295 F
Sonic 2	295 F
Streets Of Rage	295 F

ACCESSOIRES

Accumulateur + Alimentation	349 F
LOUPE	99 F

NEO GEO

1990F Sans jeu
2490F Avec un jeu

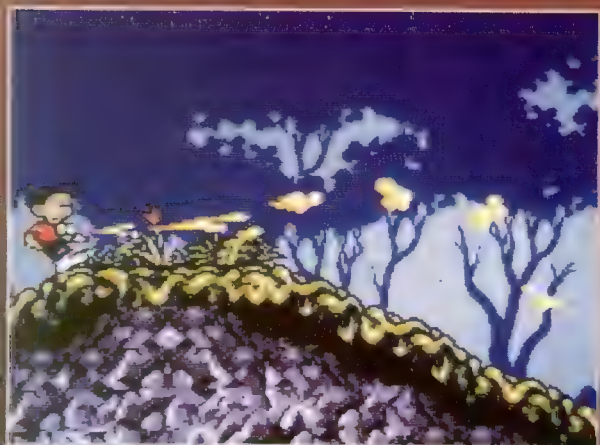
Baseball Star Pro. 2	1290 F
Blue's Journey	690
Burning Fight	690
Crossed Swords	790
Cyber Lip	690
Light Map	690
Football Frenzy	690
Ghost Pilot	790
Joy Joy Kid	690
King Of Monsters	790
Kind Of Monsters 2	1490
League Bowling	690
Mutation Nation	1290

Nam 75	690
Ninja Combat	790
Idle Hero	790
Robo Army	690
Sengoku	690
Super Soy	790
Trash Rally	690
Top Players Golf	790
Art Of Fighting	1490
View Point	1490
Super Sidekick	1490
Fatal Fury 2	N.C.

NEWS, TELEPHONEZ

Megadrive

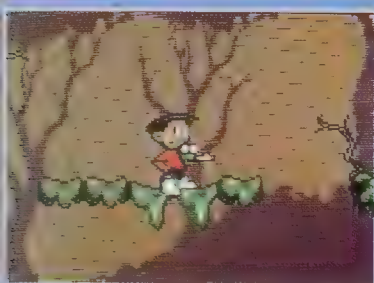
**ÇA SE PASSE COMME
ÇA CHEZ NOUS !**



Le tir de Mic est tellement puissant qu'il fait reculer notre héros. Vous pouvez tirer en face, ou un peu vers le haut, en diagonale. Le côté pratique des salves tirées par cette arme est qu'il est possible d'atteindre des monstres placés en dessous de vous car le slime tiré va en face puis tombe (comme sur le cliché).

Si tu ne joues pas à ce jeu, tu t'exclues du mouvement"! Le nouveau jeu écolo sur Megadrive (après Eco the Dolphin) arrive et est sponsorisé par, devinez qui, Mac Donald! Il est vrai que, même si les grandes frites, les Royal Cheese et autres Sundae Caramel ne sont pas des mets spécialement fins et digestes, Mac Donald a toujours oeuvré contre la pollution et fait le maximum pour donner une image de marque très saine de sa cuisine. Cela continue donc avec un jeu "light" et écolo! Vous jouez le rôle de Mic (ou Mac), un jeune garçon qui doit nettoyer le monde de tous les déchets toxiques et polluants qui jonchent notre bonne vieille terre. Les ordures, les fuites radioactives, les nuages toxiques, les pluies acides, les marées noires et autres catastrophes écologiques mettent la race humaine en danger. Vous allez donc devoir vous taper quatre mondes (composés chacun de trois niveaux) dans lesquels vous devrez trouver un certain nombre d'arches que Ronnie Mac Donald comptabilisera en fin de stage, pour vous laisser passer ou non au suivant. En même temps, vous récolterez des points en passant sur de petits "M" colorés, vous trouverez des coeurs revivifiants et lutterez pour la vie. Les monstres sont, en effet, nombreux, horriblement vilains (physiquement je veux dire) et vifs. Ils vous crachent dessus ou se collent à vous en bons Blobs qu'ils sont. A vous de vous sortir de ce jeu de plates-formes en vue de profil immense et plein de passages secrets. N'oubliez pas votre flacon d'eau de toilette, ça pue là-bas!

MC DONALD'S GLOBAL GLADIATORS



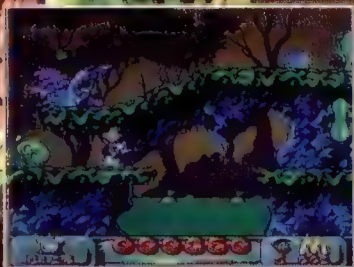
Attention aux passages comme celui-ci. Certains ponts, certaines plates-formes sont en slime dégoulinant. Au départ, solides, ils cèdent sous votre poids et se mettent à dégouliner, vous laissant ainsi choir comme un idiot!



LE RÊVE DE GÉNÉRAL GLADIATORS
MONDE 1 : monde très hostile, les ennemis sont des squelettes géants. Les plantes sont glacées, les lacs bouillonnent de lave. Comment pouvez-vous vaincre à tout les slimes, monstres et des blobs explosifs?



SLIME WORLD 1



SLIME WORLD 2



SLIME WORLD 3

MONDE 2

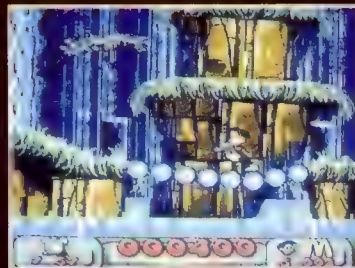
La forêt est plus calme et paisible que le monde précédent en ce qui concerne la pollution. Mais ce n'est qu'une apparence! Les animaux ont subi des transformations dues à des fuites radioactives. Méfiez-vous donc par exemple des lianes vivantes!



FOREST WORLD 1



FOREST WORLD 2



FOREST WORLD 3

MONDE 3

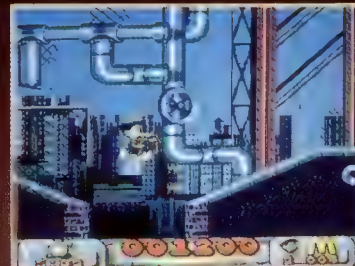
Une ville industrielle est le lieu idéal pour la prolifération des ordures et de la pollution. Attention aux hauts-fourneaux qui crachent des flammes vivantes qui vous poursuivent, ou encore, des tapis roulants qui s'opposent à votre progression.



TOXTOWN WORLD 1



TOXTOWN WORLD 2



TOXTOWN WORLD 2

MONDE 4

Quel drame, les pipelines fuient aussi dans les mondes glacés du pôle nord. A vous d'y remédier si, toutefois, vous échappez aux monstres vivant dans les glaces.



ARCTIC WORLD 1



ARCTIC WORLD 2



ARCTIC WORLD 3



La machine située en haut à gauche est un compteur d'or qui est complètement dérangé, si bien qu'il déborde de slime polluant vert. Vous devez détruire ce genre d'objet tout au long du niveau.



SUITE

SUITE

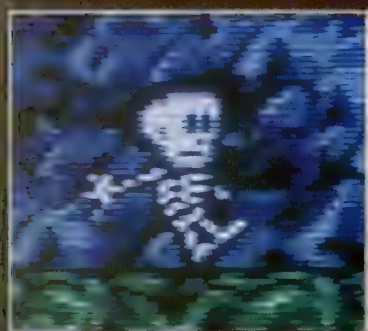
MC DONALD'S GLOBAL GLADIATORS

DES PERSONNAGES ANIMÉS
COMME
UN DESSIN ANIMÉ!



MAC ET MIC LES DEUX HÉROS!

L'un est noir, l'autre est blanc mais ils possèdent tous deux les mêmes caractéristiques: ils sont contre la pollution et adorent les Mac Châtaignes! Vous pouvez choisir l'un ou l'autre dans le menu Option au début du jeu.



LE TROISIÈME HÉROS: LE SQUELETTE!



UN GLOBAL GLADIATOR PEUT...

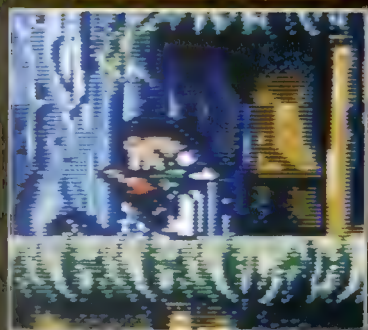
... TIRER



... SAUTER



... COURIR



... FREINER



... SAUTER EN L'AIR ET RETOMBER!



... ÊTRE ÉTOURDI PAR UN CHOC



... ÊTRE ÉVONNE DE MARCHER DANS LE VIDE



... S'ÉTONNER QUAND VOUS NE VOUS OCCUPEZ PLUS DE LUI



**FACE
A
FACE**

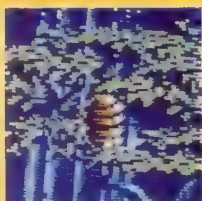
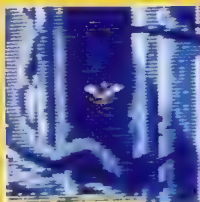
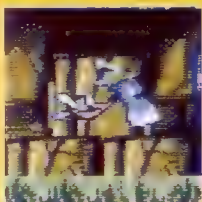
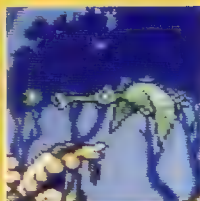
MC DONALD'S GLOBAL GLADIATORS VS SONIC 2

Pas facile de trouver des jeux de plates-formes pouvant rivaliser avec Mic et Mac; c'est quasiment impossible et même Sonic a bien du mal à lutter, tant les techniques utilisées dans Mac Donald's sont révolutionnaires. La fluidité et la finesse des détails sont sans commune mesure avec celles de Sonic en fait.

Et c'est bien là la nouveauté car, sans aller forcément aussi vite que Sonic, Mac Do propose des animations réalistes et des graphismes ultra fins. L'animation des sprites était déjà excellente dans Sonic 2, elle en devient hallucinante dans Mic et Mac (1250 animations différentes en tout selon les concepteurs). A vous de voir mais moi, j'ai vraiment un faible pour Mac Donald's GG !



QUELQUES ENNEMIS DE GLOBAL GLADIATORS



Les piranhas sont des tueurs nés. Ne passez pas trop à proximité des cours d'eau dans le niveau de la Forêt.

Sensationnel, le jeu de l'année! Disons l'un des meilleurs jeux car Cool Spot, Flashback et Tiny Toons arrivent (après TMNT testé dans ce numéro sur Megadrive). L'animation tue littéralement et l'on se demande bien comment ont fait les programmeurs. Non seulement les graphismes sont fins, les couleurs sont nombreuses et variées mais, en plus, le scrolling est ultra rapide et fluide et les sprites très nombreux. On assiste ici à un nouveau genre de jeu de plate-forme et de tir sur Megadrive, des jeux plaçant la barre technique très haut. Pour finir, la qualité technique n'éclipse en rien l'intérêt ludique, pas plus que la durée de vie du jeu. Un titre à posséder obligatoirement!

OLIVIER



TIPS! DES PLATES-FORMES INVISIBLES

Cherchez bien partout dans ce vaste jeu car de nombreuses plates-formes invisibles vous attendent.

Ici, par exemple, vous devez sauter sur le rebondisseur et vous attendrez une première de ces plates-formes. Continuez à monter en sautant vers le vide et vous atteindrez des bonus grâce à une succession de ces plates-formes.



Pour atteindre des objets placés très haut dans les niveaux, il faut sauter sur le rebondisseur et attendre une première de ces plates-formes. Continuez à monter en sautant vers le vide et vous atteindrez des bonus grâce à une succession de ces plates-formes.

MC DONALD'S GLOBAL GLADIATORS

EDITEUR • VIRGIN GAMES

MACHINE • FRANCAISE

GENRE

PLATES-FORMES

TAILLE CARTOUCHE

8 MB

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 3

NOMBRE DE JOUEURS • 1



- Une nouvelle méthode de programmation de l'animation.
- Des graphismes fins et colorés.

- Des situations désopilantes et un rythme soutenu.



- Comment ?

GRAPHISME

18

Bien que toujours basés sur la pollution, les quatre mondes traversés sont bien différents, variés et superbes de couleurs et de finesse.

ANIMATION

19

La perfection, tant en ce qui concerne le scrolling (multidirectionnel et différentiel) que l'animation des sprites. Rapide, net et fluide.

SON

18

Des digts sonores ponctuent des thèmes musicaux house et très fun. La qualité est excellente et les musiques différentes.

MANIABILITE

18

Pas de problème de maniabilité et une grande précision dans les mouvements.

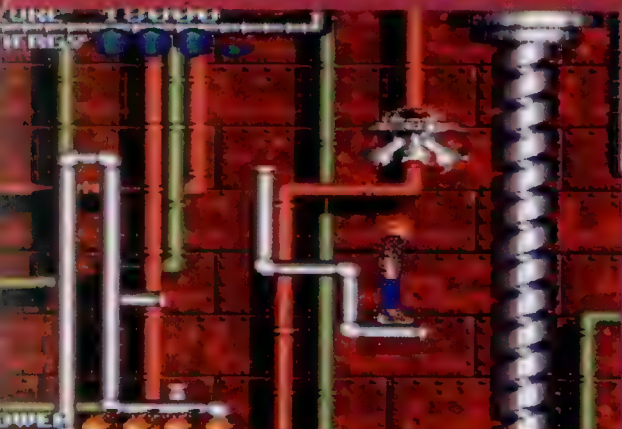
GLOBAL
95%

AHL



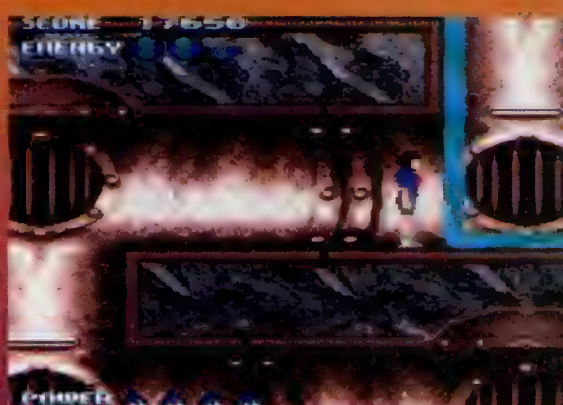
Megadrive

MAINTENANT, LE DÉVELOPPEMENT DURABLE est devenu un concept clé de la politique internationale. Mais qu'est-ce que le développement durable ? C'est un développement qui répond aux besoins du présent sans compromettre la capacité des générations futures de répondre aux leurs. En d'autres termes, c'est un développement qui tient compte des aspects économiques, sociaux et environnementaux. Le développement durable est un processus continu qui vise à améliorer la qualité de la vie des populations tout en protégeant l'environnement. Il implique une approche globale et intégrée, qui prend en compte les interactions entre les différents secteurs de l'économie, de la société et de l'environnement. Le développement durable est un objectif à long terme qui nécessite l'engagement de tous les acteurs de la société, des gouvernements aux citoyens, des entreprises aux associations. Il est un défi majeur de notre époque, car il nous oblige à repenser nos modes de production, de consommation et de gouvernance. Le développement durable est une opportunité pour nous de construire un monde meilleur, plus juste et plus durable.



SAUVEZ LA PLANÈTE!

Si vous ne connaissez pas le dessin animé Captain Planete and the Planeteers, ne vous inquiétez plus, le jeu Megadrive est là pour vous faire découvrir un monde toxique et pollué que vous allez devoir nettoyer. Tout a commencé, en fait, lorsque Gaia, l'esprit de la Terre, ne pouvait plus supporter la destruction proche de notre planète par la pollution. Elle lança cinq anneaux magiques sur la Terre et les cinq Planeteers en récupérèrent chacun un. Kwame est africain, Wheeler est américain et sa force est le feu, Gi vient d'Asie et son élément est l'eau, Sud est le cœur de la Terre et sa force est le feu. Grâce à Captain America

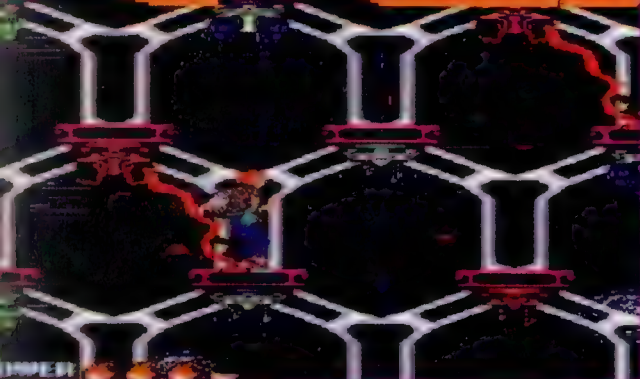


MONDE 2 : VERMINOUS STUNNIG BEWIE HDOUT

Traverse les vagues qui permettent à ce terrible Égypte vert rouge de s'élever dans les égyptes. Car si se trouve Égypte en ce moment des qualifications d'Égypte, on voit l'Égypte les vagues (ou) les Égypte per travers, ou Égypte.

chacun un. Kwame est africain et ses pouvoirs sont basés sur l'élément terre, Wheeler est américain et sa force est le feu, Linka est russe et sa force est le vent, Gi vient d'Asie et son élément est l'eau, enfin, Ma-Ti vit en Amérique du Sud et sa force est le cœur. Les Planetiers peuvent utiliser leurs super pouvoirs grâce à Captain America qui leur fournit sa force et se matérialise chaque

CAPTAIN PLANET



WING 3: IN NIGHTS EYE GLIMPSE

Et Whelan qui s'y colle avec ses projectifs de feu. Son but est simple, il domine les deux tabellans d'ordinateur dont celui-ci. Il doit sauter sur les rebonds pour être de nouveau méthodiquement tous les géomètres de ce jeu d'échecs vert. Mais et repousser.

fois qu'ils tirent des coups normaux ou triples de leurs bagues magiques. Vous avez 60 minutes pour venir à bout de cinq mondes empestés et dangereux. Chaque Planeteer se charge d'un monde que vous choisissez au début du jeu (parmi quatre disponibles). Le jeu se déroule en vue de profil et consiste en une série de niveaux dans lesquels vous devez réaliser des actions bien précises, tout en progressant et en tirant sur vos ennemis.

Sur cet écran de sélection d'un des quatre mondes, vous choisissez votre Planetizer (qui ne pourra s'échapper d'un cristal que quand vous aurez traversé la grande cloche).





Un monde qui se voit très agréable, mais le jeu reste un peu trop criard.

Captain Planet ne me laissera pas un souvenir impérissable alors qu'il reste un bon jeu de plates-formes et d'action. Il est varié, je dirai même éclectique et techniquement acceptable. Les mouvements des personnages sont réalistes et fluides mais les couleurs sont un peu trop criardes, pour ne pas dire baveuses! L'animation générale n'est pas aussi limpide ni rapide qu'un Sonic ou qu'un Mac Donald's Global Gladiators. Le jeu est donc d'un très bon niveau mais reste en retrait par rapport aux hits qui sortent ce mois-ci sur votre 16 bits préférée. A vous de le voir avant d'acheter donc, il y aura des amateurs, de toute façon.

OLIVIER



Captain Planet ne ressemble pas vraiment aux jeux que l'on a l'habitude de voir sur nos différentes consoles. En effet, dès le départ, il faut choisir son propre niveau, et le terminer obligatoirement pour pouvoir accéder à la suite. C'est un principe assez original, surtout que l'on prend un personnage différent pour chaque "mission". A ce propos, il est à noter que Captain Planet semble vraiment être le deuxième jeu écologique sur MD... après Ecco! Eliminer toute pollution à la surface du globe, quelle qu'elle soit, sera votre seul credo, et votre seul but. Les quatre "planeteers" que vous dirigerez sont quasiment tous identiques en ce qui concerne leur maniabilité, aucun n'étant vraiment "mauvais" à ce niveau-là. Chacun d'entre eux a son arme propre selon le symbole qu'il incarne, que ce soit l'air, l'eau ou le feu. Au total, on obtient un jeu très original, à tous les points de vue, qui devrait sans doute plaire à bon nombre d'entre vous!

TRAZOM



Un monde qui se voit très agréable, mais le jeu reste un peu trop criard.



DUKE NUKEM'S URANIUM MINE

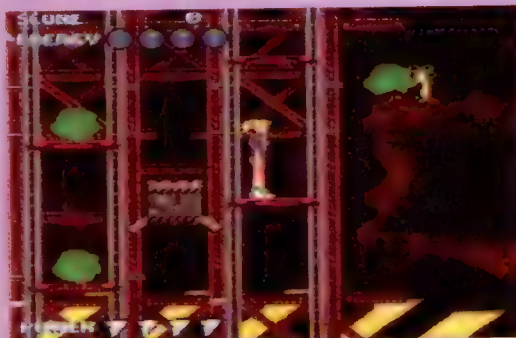
Vous devez détruire trois machines mineuses et trois machines atomiques avant de stopper la centrale nucléaire qui s'est emballée.

Au centre du niveau, se trouve un système d'ascenseurs qui vous permet d'atteindre les trois galeries situées à gauche puis à droite (soit six au total) et menant chacune à des machines à détruire. Attention aux petits hommes électrons!

Linka, la blonde soviétique, doit vider ses réserves de vent sur les six machines qui lui permettront d'atteindre le niveau suivant. Un conseil: utilisez un coup de triple tir une bonne fois, ça va bien plus vite!

Lorsque vous avez détruit les six générateurs, cette porte (située dans une septième galerie placée en haut à gauche) s'ouvre pour vous laisser face à un Boss de mi-niveau.

La deuxième partie de ce monde représente le cœur d'une centrale nucléaire qui s'est malheureusement emballée. Vous pouvez distinguer les bâtons d'uranium en vert. Votre but est de sauter à poids joints dessus afin de les enfoncer complètement dans le sol. Des petits hommes électrons viendront les ressortir au fur et à mesure...



CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS

EDITEUR • MINDSCAPE

GENRE • ACTION

TAILLE CARTOUCHE

4 MB

DIFFICULTÉ • MOYENNE

NOMBRE DE NIVEAUX • 10

NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 4

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES • 3



• Un jeu d'action varié et assez éclectique.
• Une bonne maniabilité des personnages.



• Une animation pas très rapide.
• Des couleurs qui bavent un peu, ça manque de dégradés.

15

GRAPHISMES

Des graphismes beaux mais avec des couleurs quelque peu criardes, ça bave beaucoup! Mais le tout reste de bonne facture.

15

ANIMATION

Une animation acceptable mais on est loin de Mac Donald's Global Gladiators.

16

MANIABILITÉ

Une bonne maniabilité et des mouvements agréables à réaliser.

13

SON/BRUITAGE

Les bruitages sont stridents et les musiques banales.

GLOBAL

80%

Megadrive

LE PLAN EST PRÊT !



Mega lo Mania est un jeu de stratégie dans la plus pure tradition, lancé par Populous il y a quelques années de cela sur micro. Après avoir fait ses premières armes aussi sur micro, le voilà qui arrive sur megadrive pour la plus grande joie des stratèges en herbe que vous êtes! Tout le monde en aura pour son grade puisque le jeu couvre une période allant du lointain passé préhistorique (-9500 av JC, JC voulant dire Jesus-Christ et non Jean-Christophe, je tenais à le préciser!) au futur intersidéral. En ce qui concerne le scénario, à vrai dire, on s'en fiche un peu car il nous propose une histoire abracadabrante de grande sphère de cristal dans laquelle les planètes naissent et sur lesquelles les dieux et les demi-dieux se livrent des batailles sans merci. Ce qui nous intéresse, c'est justement ces batailles et l'évolution technologique des planètes. Vous allez pouvoir ainsi, grâce à ce jeu, prendre le pouvoir en partant de trois fois rien (du genre deux ou trois pelés à poil avec un caillou à la main!) et conquérant trois îles par planète et donc, par époque. A vous de savoir gérer votre personnel qui se reproduit, apprend, invente des armes et découvre des minerais pour finalement aller se fritter avec son voisin (votre ennemi).

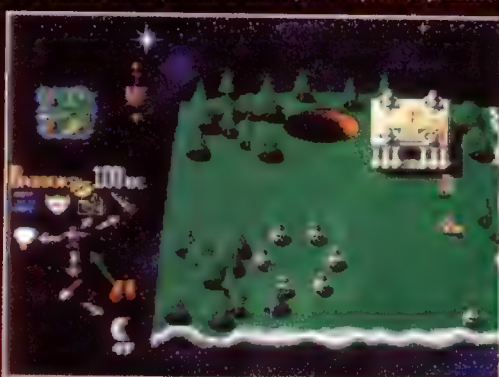
MEGA lo M

COMMENT JOUER A MEGA lo MANIA?

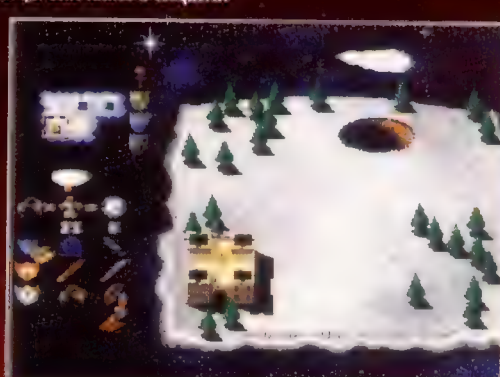
Chaque monde (et donc chaque époque) est composé de trois îles à investir. Vous avez 100 hommes pour ces trois îles. Vous choisissez, au début de chaque île, un nombre d'hommes en en prenant le moins possible pour les premières îles qui sont faciles à conquérir.



Au départ, vous visualisez votre unique parcelle de terrain, votre territoire. Vous êtes représenté par une couleur et votre territoire est symbolisé par un carré de la même couleur sur la carte générale de l'île, en haut à gauche. Plus vous aurez conquis de territoires, plus vous serez puissant. Le but final est d'éliminer tous les autres!



Voici l'organigramme qui commande le processus d'évolution de l'armée. Vous cliquez sur les symboles autour du soldat (avec un "1" placé sous lui) et pouvez accéder à la fabrication des armes, des matériaux et des choix des armes et armées. Le "1" signifie que vous avez 1 seul soldat en réserve alors que 47 de vos hommes sont en train d'extraire du minerai.



Voici l'écran qui vous permet de choisir une arme à fabriquer. Le nombre "21" signifie que 21 soldats sont en train de fabriquer de l'acier bouillonnant. Vous pouvez changer le nombre d'hommes travaillant à une tâche précise pour les envoyer sur une autre tâche (ou en guerre). Tout fonctionne comme, il faut choisir un nombre d'hommes pour chaque tâche.



Cet écran montre la fabrication d'objets. Un seul homme est à la tâche et le chronomètre qui apparaît toujours à côté d'une fabrication tourne très lentement (l'homme est bloqué sur la tâche infini). Lorsque suffisamment d'hommes sont à la tâche, le chrono à rebours se réactive et se termine très rapidement.



Lorsque votre armée est assez puissante (c'est-à-dire possède assez d'effectifs et des armes puissantes), vous pouvez choisir un nombre d'hommes, muni d'une arme différente à choisir. Il suffit ensuite de cliquer sur une parcelle de l'île, en haut à gauche et c'est l'empire! Lorsque vous choisissez une parcelle vide, vos hommes commencent à construire un château à condition de ne pas être attaqués par l'ennemi.



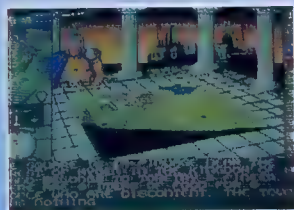
Vous ne ferez pas seulement que diriger des hommes de cromagnon complètement chaotiques dans le jeu. Vous devrez aussi gérer des époques modernes et futuristes si vous allez assez loin dans le jeu.

MANIA

**FACE
TO
FACE**

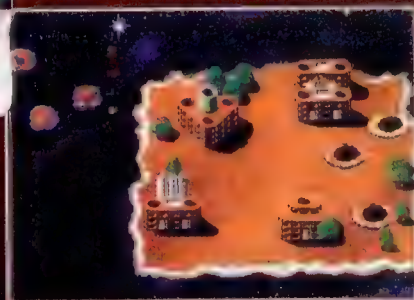
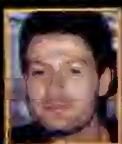
MEGA LO MANIA VS POWER MONGER

Une comparaison plutôt évidente vu le genre de jeu? J'irai même plus loin (allez!) car les deux modes de représentation en perspective isométrique sont identiques. Enfin, dans les deux cas, il s'agit d'empoignades d'armées avides de pouvoir. Dans Powermonger, les décors scrollent alors que ce n'est pas le cas dans Mégalo. Oui, mais dans Mégalo, les graphismes sont plus colorés, plus mignons et les digits sonores excellentes. De plus, je trouve l'action au long court plus intéressante dans ce dernier, on se lasse moins. Question de goût peut-être; toujours est-il que je trouve Mega lo Mania plus réussi techniquement et plus attachant à jouer.

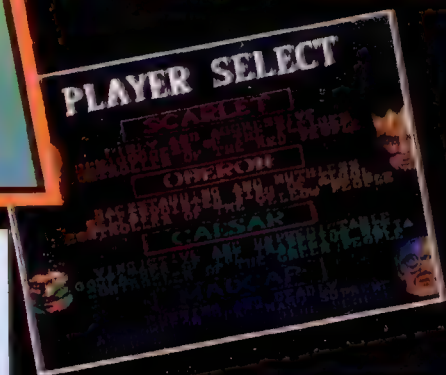


Quelle claque ce jeu! Cela fait plaisir de trouver sur Megadrive des jeux de stratégie qui sortent de l'ordinaire et qui permettent au joueur de profiter longtemps de son achat. La qualité technique du jeu est excellente, même si le jeu n'est pas basé sur une succession d'effets spéciaux. On distingue ce qu'il faut distinguer à l'écran, on apprécie les décors, et les petits personnages des armées sont désopilants. En ce qui concerne l'assimilation des règles, pas de problème, on nage dans le bonheur! Le jeu est facile à comprendre et devient vite captivant. Un jeu ciblé mais que je conseille néanmoins à tout le monde. Génial!

OLIVIER



Le choix d'un personnage est important pour la suite des événements. Mais, je préfère Scarlet, j'aime bien les femmes agressives!



Bien que les jeux de stratégie n'aient jamais été ma tasse de thé, je dois reconnaître que pour une fois je me suis bien éclaté dans cette espèce de Powermonger. Alors que d'une façon générale les boum-slash dans la gueule me fascinent beaucoup plus, Mega Lo Mania est franchement excellent. Coté intérêt, pas de problème c'est cool. Le fait de pouvoir gérer tout un tas de trucs en même temps sans que cela ne soit rébarbatif est un exploit qu'il faut signaler. Techniquement parlant également, on savourera la prouesse des musiciens au niveau sonore, les digitalisations sont d'une qualité impeccable et on s'emporcera rapidement par la beauté des musiques. Le seul petit point noir, un gros point noir en fait réside dans la maniabilité, qui au Joypad n'est pas excellente. Mais cela, avec ce style de jeu, on le savait d'avance. J'm DESTROY



MEGA LO MANIA

EDITEUR • VIRGIN GAMES
MACHINE • FRANCAISE
GENRE • STRATEGIE
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE

4
NOMBRE DE JOUEUR • 1
CONTINUES
SAUVEGARDES



- Un excellent jeu de stratégie sur console, c'est rare non?
- Une maniabilité exemplaire et une prise en main rapide.

- Des digits sonores jamais entendues sur une Megadrive.



- Le curseur mené par le paddle a des mouvements parasites gênants.
- Un jeu ciblé.

La cartouche ne fonctionne que sur les Megadrive françaises.



GRAPHISME

15
Simples, clairs, colorés, les graphismes du jeu sont de bonne qualité. Mais ce n'est pas le Pérou quand même!



ANIMATION

13
De petites animations émaillent le jeu, lors des combats par exemple, mais ce n'est pas là l'essence même du jeu.



SON

18
Une bande son excellente, angoissante, superbe de sonorité et des digits vocales à tomber par terre, du jamais entendu sur Megadrive, pour sûr!



MANIABILITE

17
Une excellente gestion pour ce jeu de stratégie mais des petits sauts parasites du curseur. Vivement une souris sur Megadrive!

GLOBAL

88%

Megadrive

Le coup d'attraper un ennemi et de le balancer autour de soi, est un excellent coup pour éclaircir les rangs de vos ennemis quand ils s'agglutinent autour de vous.



COWABUNGA ON MEGADRIVE !

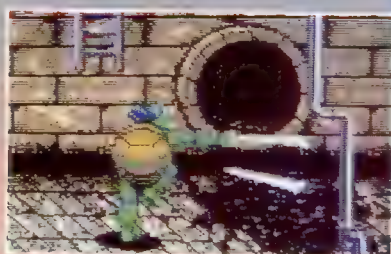
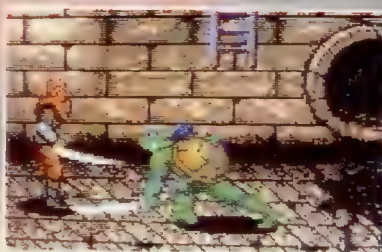
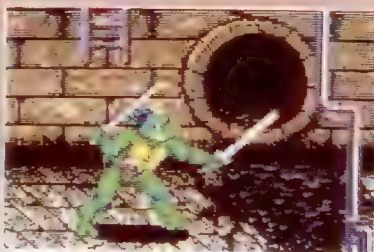
Les reptiles les plus connus du monde arrivent sur Megadrive pour de nouvelles aventures dans New York. Une fois de plus, l'infâme Shredder débarque de la dimension X pour les pires méfaits jamais réalisés. Non content de dérober la Statue de la Liberté, il a décidé de s'emparer de Manhattan avant de régner sur le monde entier. Comment un seul mutant peut-il réussir à gouverner le monde? Tout simplement en utilisant les trois Gemmes magiques qu'il a dérobées, les Hyperstones. Mais pas de panique dans les rangs, alors que la reporter amie des bêtes, April O'Neil, faisait un reportage sur les méfaits de Shredder, Splinter et les quatre Tortues Ninja étaient devant leur poste de télé pour assister à la terrible allocution de Shredder lui-même. Un seul cri se fit alors entendre: Cowabunga! Les mutants du Foot Clan n'ont qu'à bien se tenir car Leonardo, Michaelangelo, Donatello et Raphael sont déjà aux trousses de Shredder dans les rues de Manhattan, ça va chauffer, appelez les livreurs de pizzas! 5 niveaux d'un beat-them-up haut en couleurs vous attendent en mode un ou deux joueurs en simultané. Mais, suivez plutôt le guide...

LEONARDO

AU REPOS

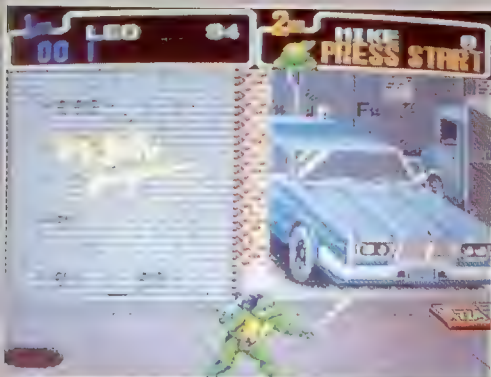
COUP NORMAL

COUP SPECIAL



TEENAGE MUTANT NINJA THE HYPER STONE

LEONARDO EST UN VILAIN GOURMAND !



AVANT... Que fait Leonardo lorsqu'il aperçoit une boîte de pizza par terre? Il fonce dessus évidemment! C'est bon et, en plus, ça rapporte des bonus d'énergie.



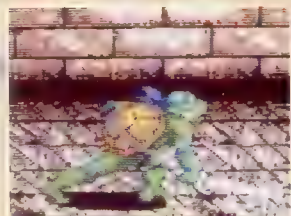
... PENDANT... Le problème, c'est que ça peut aussi enlever de l'énergie lorsque, par exemple, une voiture décide de s'en aller juste à ce moment là. Mais où est Leonardo?



... APRES... La pizza est toujours là mais Leonardo n'est plus qu'une crêpe aplatie au sol!

LES 10 COUPS DE TMNT

Chacun des quatre personnages peut réaliser ses propres coups en utilisant des armes différentes (ainsi qu'un coup spécial) mais les mouvements restent les mêmes, il y en a dix en tout. Comme la doc n'est pas très explicite en matière de combinaisons, nous vous donnons ici un petit guide, merci Joypad!



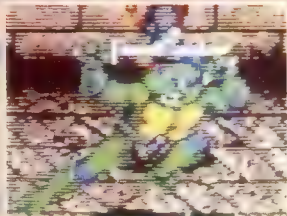
COUP NORMAL

Appuyez tout simplement sur le Bouton A et vous pourrez frapper l'ennemi avec l'arme que vous possédez.



COUP DERRIERE

Lorsque vous êtes attaqué de toutes parts, vous pouvez frapper du pied un ennemi se trouvant derrière vous, tout en continuant de faire face et de frapper celui dont vous vous occupez et qui se trouvait devant vous, pratique non? Appuyez, la aussi, simplement sur le Bouton A lorsqu'un ennemi se trouve à proximité derrière vous.



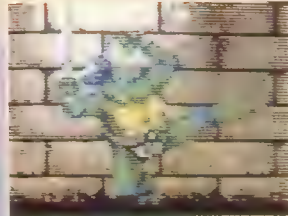
COUP DE PIED VOLANT

Le célèbre Flying Kick vous permet de décoller pour atterrir plus loin, en donnant un superbe coup de pied. Ce coup permet de toucher des ennemis très mobiles comme les Roadkill Rodneys sans se faire soi-même toucher. Appuyez sur le Bouton B (pour sauter) puis sur le Bouton A après quelques demi-secondes!



SNAKE KILLER

Ce coup de pied en glissant par terre est une arme excellente contre tous les ennemis du Foot Clan car elle balaye tout ce qui se trouve sur son chemin. Pour la réaliser, appuyez sur le Bouton A, puis sur le B et enfin le C.



COUP DE PIED GLISSE

Cette manoeuvre ressemble au Snake Killer puisqu'il s'agit aussi de réaliser une glissade transversale, le pied en avant, mais cette fois, vous êtes debout. Appuyez sur le Bouton C puis sur A et B en même temps. Ce coup est difficile à réaliser.

COUP DE PIED EN SAUTANT

Appuyez sur le Bouton B, puis sur A juste après et vous réaliserez le Jump Kick dévastateur...



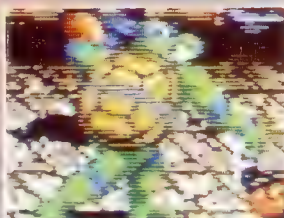
COUP SPECIAL

Chaque Tortue possède un coup spécial que vous pourrez réaliser en appuyant simultanément sur les Boutons A et B. Reportez-vous à la présentation des quatre Tortues pour plus de précisions.



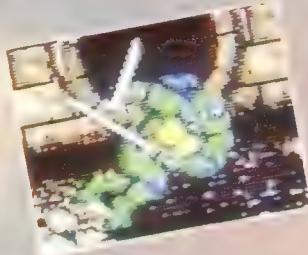
CANNONBALL

Ce coup fera plier les plus terribles de vos ennemis puisqu'il consiste à exploser ces derniers lorsque vous atterrissez d'un super saut. Appuyez sur le Bouton B (pour sauter) puis sur A lorsque vous êtes au sommet du saut. Vous retombez alors comme sur le diché.



DONNE MOI LA MAIN!

Ce coup est imparable pour tous ceux qui se trouvent autour de vous à ce moment là et follement amusant. Lorsque vous venez de taper un ennemi et que celui-ci paraît groggy par le coup, approchez-vous au plus près de lui et appuyez sur le Bouton A. Vous le ferez valdinguer dans les airs, en le tenant par la main et en l'éclatant sur le sol plusieurs fois autour de vous.



BULLDOZER

Cette attaque consiste en un coup d'épaule bien viril et en courant. Appuyez sur le Bouton C puis sur le Bouton A.

TURTLES HEIST

Attention aux bouches d'égouts car elles ne servent pas seulement à vous faire passer au niveau suivant; souvent, des ennemis en jaillissent et vous balancent le couvercle dessus.



Attention à ne pas se faire écraser le pied lors de la manœuvre de Surfboard.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES THE HYPER STONE HEIST



NIVEAU 1 : THE CITY STREETS OF MANHATTAN

Ce premier niveau d'entraînement vous conduira jusqu'au Boss Leatherhead, un crocodile puncher. Auparavant, vous rencontrerez une horde de ninjas de toutes les couleurs et des Roadkill Rodneys dans les égouts et dans les rues.



BOSS N. 1 : LEATHERHEAD



NIVEAU 2 : A MYSTERIOUS GHOST SHIP

Après une séquence sur la mer en scrolling horizontal et en surfboard, vous traverserez un bateau pirate plein d'hommes des cavernes. Le boss final s'appelle Rocksteady.

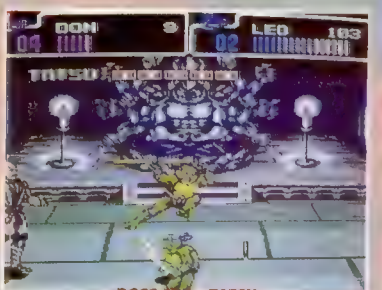


BOSS N. 2 : ROCKSTEADY

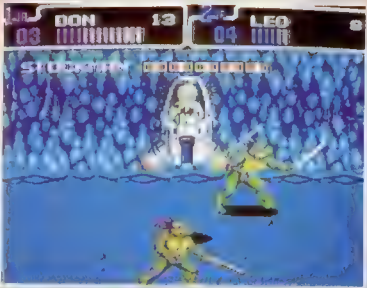


NIVEAU 3 : THE SHREDDER'S HIDEOUT

Traversez un dojo immense et plein de Mousers (des souris robots) qui augurent du pire. Attention aux pics qui jaillissent du sol et utilisez le Snake Killer pour vous débarrasser du boss Tatsu.

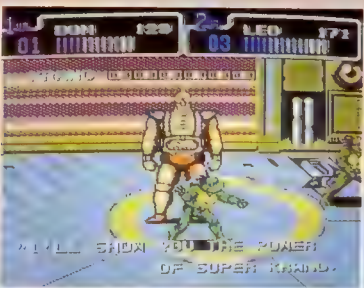


BOSS N.3 : TATSU



NIVEAU 4 : THE GAUNTLET

Ce niveau n'est pas très long mais vous fait rencontrer, à nouveau, les trois premiers boss avant l'arrivée royale de Baxter Stockman que vous éliminerez par des suites de Jump Kicks.



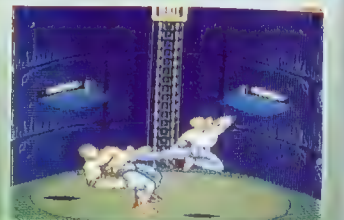
NIVEAU 5 : TECHNOBORGNE THE FINAL SHELL SHOCK

Voici le moment de la confrontation finale avec Shredder! Après avoir passé les vagues de Traag Soldiers et de Foot Soldiers, vous rencontrerez, en fait, deux Boss de fin: Super Krang et Super Shredder. Bon courage alors!



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES VS STREETS OF RAGE II

Une comparaison évidente à un détail près: Streets of Rage propose certains niveaux qui scrollent en diagonale, alors que TMNT propose une séquence en surfboard. Bien que l'esprit soit complètement différent, on retrouve le jeu à deux en simultané, les nombreux coups différents (curieusement plus nombreux dans TMNT), les coups spéciaux, les Boss de fin et les quatre personnages au choix. Mais ma préférence va, sans hésiter, à TMNT qui me passionne par sa violence, sa rapidité, son ressort. Je préfère la mythologie fun des Tortues Ninja que celle de la série des Streets of Rage. De plus, graphiquement et techniquement, TMNT va plus loin que Street, surprenant mais c'est comme ça! Bravo Konami!





ROADKILL RODNEYS

Ces robots sont extrêmement dangereux car ils vont vite et bondissent dans tous les coins. De plus, ils tirent sur vous des rayons laser ou vous encerclent avec leurs noeuds coulants électrifiés.



ALIENS VS TURTLES !

Ces monstres qui ressemblent comme deux gouttes d'eau à des Aliens vivent dans les égouts. Un conseil: évitez-les en vous plaquant contre le mur.



Les membres du Foot Clan ne font pas seulement que vous attaquer au corps à corps. Ils peuvent aussi vous envoyer des shurikens.

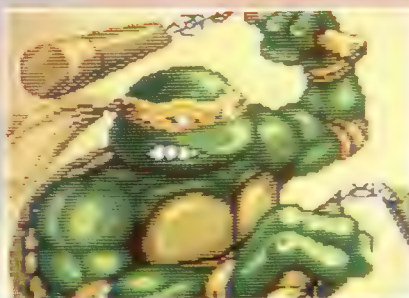
Après avoir passé plus de 3 heures avec mon collègue, Manu, à nous lasser la tronche avec les hommes du clan des foots, je peux vous l'affirmer: jamais jeu de baston n'a été aussi fun sur MD! Hé oui, ça bouge de tous les côtés et très très vite, on n'a aucun problème avec les gestions de sprites. Soyons francs, certains clignotements se font sentir; cependant, non seulement ils sont rares mais, de plus, totalement négligeables. Les graphismes ne sont pas en reste et, sans être les plus beaux sur Md, ils nous font oublier la malheureuse palette de cette dernière. Le côté négatif du jeu: les sons. La musique est, certes très entraînante, mais les digits sont loin d'un Streets of Rage, seul point sur lequel il l'emporte d'ailleurs. En bref: voilà un jeu qui prouve que lorsqu'on s'en donne la peine sur MD, on peut sortir des jeux à la fois beaux et rapides! Excellent, et même d'utilité publique!

Greg

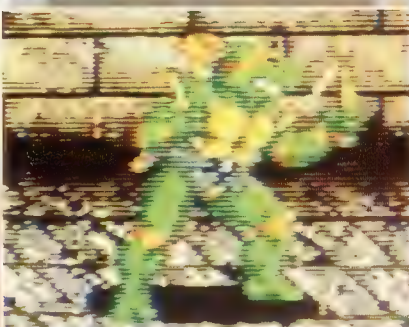


Excellentissime! Les possesseurs de Megadrive peuvent souffler, la Super Nintendo va arrêter pendant un temps de leur faire faire des cauchemars. Konami travaille pour la Megadrive et n'a pas décidé de léziner sur les moyens! En attendant Sunset Riders et les Tiny Toons, vous allez pouvoir vous délecter de ce sublime beat-them-up à deux joueurs qui met en pièce tout ce qui existait jusqu'alors dans le genre sur cette machine. Les couleurs sont belles, les décors réalistes, l'animation fluide, le jeu hyper rapide et violent et, enfin, les coups sont nets, précis et nombreux. On retrouve donc exactement la même jouabilité que sur Super Nintendo, mais avec des musiques moins belles et quelques dégradés moins colorés. Mais le tout reste sur Megadrive d'un excellent niveau, du tout bon!

OLIVIER



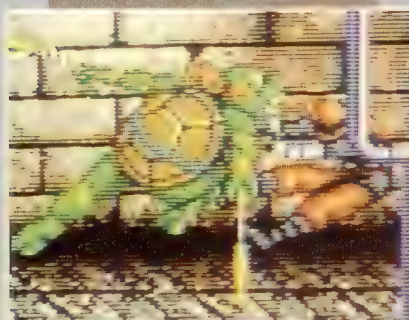
MICHAELANGELO



AU REPOS



COMP
NORMAL



COUP SPECIAL

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES THE HYPER STONE HEIST

EDITEUR • KONAMI

MACHINE • AMERICAINE

GENRE • BEAT THEM UP

TAILLE CARTOUCHE • 8 MB

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 3

NOMBRE DE JOUEURS

1 OU 2

CONTINUES • 5

NOMBRE DE NIVEAUX • 5



- Du jamais vu sur Megadrive en matière de beat-them-up.
- Une action hyper prenante.

- La possibilité de jouer à deux en même temps.
- Des graphismes somptueux.



• PAS

GRAPHISME

Qui a parlé de problèmes de couleurs sur Megadrive. Des décors superbes et des personnages itou. Un grand moment.

ANIMATION

Pas de ralentissement ou de clignotement même à deux joueurs, à pleine vitesse et avec des tonnes de sprites à l'écran. Et le scrolling est fluide et rapide.

SON

Pas d'effets extraordinaires et des digits plutôt décevantes. Par contre, les thèmes originaux remaniés sont excellents.

MANIABILITE

Du jamais vu, c'est mieux que Streets Of Rage car plus rapide dans les enchaînements. Les nombreux coups sont faciles à réaliser.

GLOBAL

94%

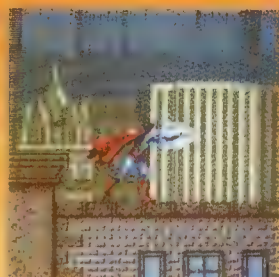
Megadrive

LES MOUVEMENTS DE SUPERMAN



LE COUP DE POING

Comme tous les super-héros, Superman est aussi un héros humain, il peut donc également donner des coups de poings classiques! Mais attention, quand vous vous en prenez un dans le coin de la tronche, l'effet n'est pas le même!



SONIC PUNCH

Un bon super-héros se doit de posséder des super pouvoirs, c'est pourquoi Superman peut donner des coups de poings super balaises! Pour cela, il faut que la jauge, en bas à droite, se remplisse tout doucement après chaque coup (et elle n'est pas pressée!)



LE SAUT...

Lorsque Superman saute en l'air le poing levé, c'est mauvais signe pour l'ennemi qui passe par là car c'est un bon moyen pour taper de l'extra-terrestre placé un peu trop haut pour un coup de poing normal.



SE BAISSER

Il est parfois nécessaire de réaliser une petite halte et de se baisser afin d'éviter un projectile ennemi ou un ennemi lui-même.

SUPERMAN



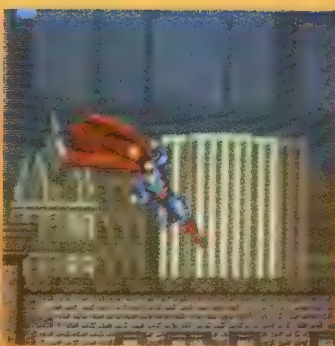
... ET LE RETABLISSEMENT

Lorsque Superman retombe après un saut, il peut aussi bousiller ses ennemis avec un coup de pied bien placé.



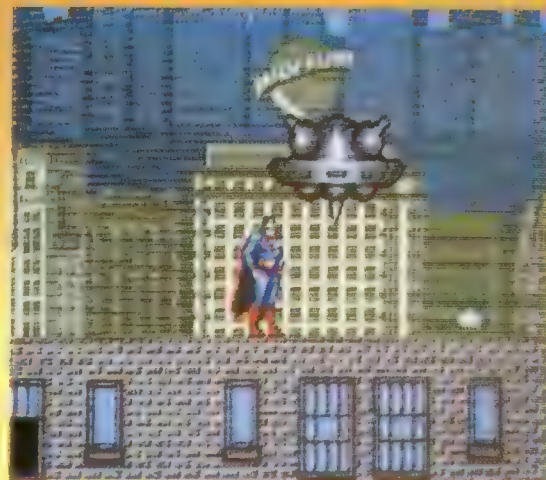
LA COURSE

En appuyant deux fois de suite sur le Curseur Droit (ou gauche selon le sens de déplacement), il est possible de faire courir Superman.



LE SUPER SAUT

Pour réussir ce saut en diagonale qui permet de donner des coups de pied dans cette direction après un saut, il faut impérativement courir puis réaliser un saut normal.



Cet ennemi est l'un des plus ennuyeux à se débarrasser. Il tourne autour de vous, vous balance des coups de flammes vertes et surtout, vous demandera plusieurs coups pour disparaître.



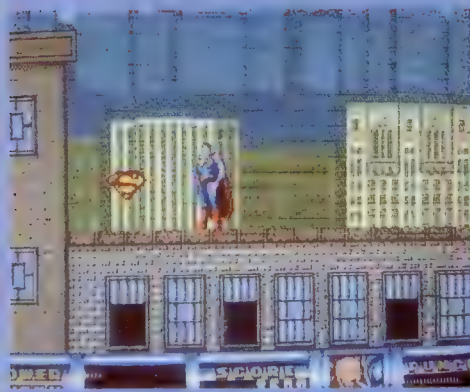
SUPERMAN, C'EST SUPER MAN !

Clark Kent, vous connaissez? Il est pourtant connu comme le Loup Blanc dans l'univers des Super Héros. En fait, il est davantage connu sous le nom de Superman. Pour cela, il doit évidemment passer dans sa cabine téléphonique préférée et se transformer en un quart de seconde en Superman. Personne ne sait vraiment comment il fait pour retirer son complet veston et mettre son collant bleu et sa cape rouge en moins de temps qu'il ne me faut pour l'écrire, toujours est-il que ça marche! Le mec peut voler, donner des coups de poings retentissants et lutter contre les pires des super-vilains de toute la galaxie. Moi, j'ai essayé dans ma salle de bain de passer du pyjama à la tenue de Super-Tes-teur (collant vert, masque de clown et tee-shirt rose, on est tous habillés comme ça à la rédac'), mais je me suis vautré par terre, dommage. Mais revenons au jeu qui met donc en scène ce bon vieux Superman dans une série de cinq niveaux, alternant des scènes en progression de profil à des séquences de shoot-them-up. Des enfants ont été kidnappés par The Prankster, des corps ont été retrouvés dans la gare (il semble que le Super-vilain Métallo ne soit pas étranger à ces crimes), Lois Lane, la reporter du Daily Planet (dans lequel bosse aussi Clark Kent) a été enlevée par Brainiac, etc... et j'en passe et des meilleures.



LES ITEMS A RECUPERER

Superman trouvera des "S" un peu partout dans le jeu. Pensez donc à lever la tête pour ne pas louper ces bonus. Le "S" gris vous donne 3000 points, le "S" rouge et jaune vous redonne des points de vie dans votre jauge, le "S" bleu vous donne le Super Pouvoir d'Hyper Spin et remplit sa jauge correspondante, le "S" rouge vous donne le Super Pouvoir de Sonic punch et remplit sa jauge correspondante.



N



Voici un exemple de saut meurtrier. Superman vient de sauter en l'air et retombe, le pied en avant, sur un ennemi qui se volatilise alors dans un nuage de feu. l'explosion du cliché est la seule chose que vous verrez de cet ennemi.

Les super héros sont à la fête sur console et, après Batman, Spiderman, Captain America et bien d'autres, Superman se devait de faire partie de la ludothèque Megadrive. Sunsoft s'est donc occupé de son cas et de fort belle manière il faut bien le dire. Non pas que ce jeu soit extraordinaire, mais il présente un aspect technique excellent, des graphismes colorés et une jouabilité qui tient bien la route. Sa durée de vie étant acceptable, vous pouvez investir dans cette cartouche si vous aimez l'action, la baston et le tir. Car Superman combine à merveille le beat-them-up à shoot-them-up avec ses bonus, des boss de fin et ses scrollings verticaux et horizontaux. Le problème est que la cartouche testée ne marche que sur la Genesis (la Megadrive américaine). Il va donc falloir attendre quelques semaines pour voir arriver le jeu en version japonaise ou même, peut-être, française.

OLIVIER



FACE A FACE

SUPERMAN VS CAPTAIN AMERICA

La comparaison va de soi puisque les deux jeux traitent de la vie mouvementée d'un super héros. De plus, dans les deux jeux, on trouve aussi bien des passages de beat-them-up que de shoot-them-up. Superman est un peu plus branché sur les plates-formes dans les niveaux avancés, alors que dans Captain America, on ne faisait qu'avancer droit devant. Superman est bien plus joliment graphiquement que Captain America: les couleurs ne bavent plus et les détails sont nets et fins. Par contre, Superman possède moins de coups et se déroule en vue de profil. Dans Captain America, on pouvait se balader aussi en profondeur comme dans les Streets of Rage. Au final, Superman s'en sort mieux que Captain America qui garde quand même des points positifs.



L'animation de Superman est assez extraordinaire avec des arrières et des avants plans qui scrolent en parallax.

Très connu pour la qualité de ses diverses réalisations sur Super Nintendo, Sunsoft s'investit maintenant à fond sur la Megadrive et pas grand monde ne s'en plaindra car Superman s'avère un bon jeu. Pour ma part, j'ai particulièrement apprécié les mouvements du super héros ainsi que la bonne diversité dans l'action. L'alternance entre les scènes de Shoot'Em Ups et les scènes de Beat'Em Ups, assure au jeu un bon rythme et, lorsqu'on connaît l'importance du rythme dans un jeu d'action, on se sentira presque comblé; presque, car tout n'est pas parfait dans Superman. Au niveau des coups par exemple, on regrettera qu'ils ne soient pas plus variés et que pour dégommer un ennemi, on ne puisse que reffiler des coups de poings et de pieds. A part cela, Superman reste dans une très bonne moyenne de jeu sur cette console.

J'im DESTROY



SUPERMAN

EDITEUR

SUNSOFT

MACHINE • MEGADRIVE

AMERICAINE

GENRE • ACTION

TAILLE CARTOUCHE

8 MB

DIFFICULTE

MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES • 3

NOMBRE DE NIVEAUX • 5



- Des graphismes fins et colorés.
- Une maniabilité excellente.
- Une grande variété de situations.



- Un peu facile pour les vrais pros du joypad.



GRAPHISME

C'est beau, c'est coloré à souhait et, surtout, les détails sont d'une finesse plutôt rare.



ANIMATION

Pas de problème non plus en ce qui concerne l'animation aussi bien des sprites que des décors (les scrollings sont very smooth!)



MANIABILITE

Le maniement de Superman est agréable et les différents coups se font sans trop de problème.



SON

Petit problème pour l'originalité des thèmes musicaux. C'est dommage car la qualité des musiques est bonne. Pas de bruitages.



Megadrive

MARCHER OU CONDUIRE, IL FAUT CHOISIR.

lors voit, les arbres n'existent plus, les rivières sont asséchées ou empoisonnées, les animaux ont disparu et la Terre n'est plus qu'un immense désert. On ne sait plus aujourd'hui pourquoi et comment cela est arrivé mais toujours est-il que la flore et la faune n'existent qu'à l'état empirique de désert en mutation. Qu'est-ce qu'on va s'emmerder! En plus, il n'y a plus d'eau et tout le monde crève de soif... Heureusement, pour passer le temps, les humains qui ont survécu s'amusent à se faire la gueguerre car ils ont tous vu Mad Max, jadis, quand la télé existait encore. Et comme un certain savant, le Dr Beaumont, a réussi à

OUTLAND



PHASE 1 : SUR LA ROUTE ENCORE (ON THE ROAD AGAIN!)

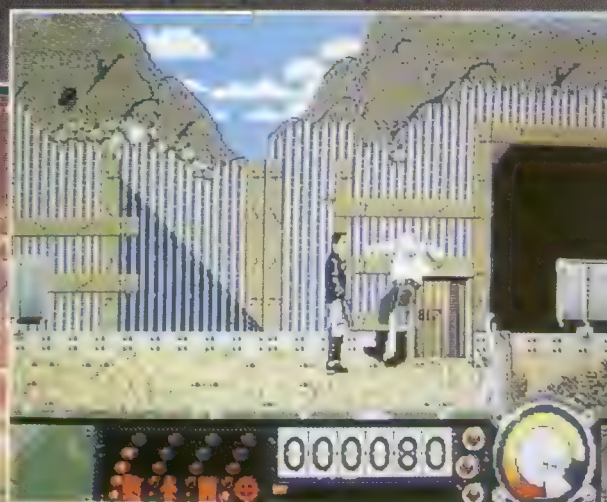
Cette phase du jeu fait penser à un Road Rash en voiture, car des motards tant drit issus d'un film de Mad Max viennent vous agresser en vous bombardant de projectiles divers et variés. Attention aux explosions.

La route, toujours la route! Tel un vieux cow-boy du bitume, vous contemplez ce coucher de soleil en pensant à tous les dangers qui vous attendent au loin.
Ah, que je dis, que c'est beau!

créer une source inépuisable d'eau courante, tout le monde s'est jeté sur lui, paf! Une bande d'Australiens assoifés d'eau et, surtout, du pouvoir mondial que pourrait procurer cette source inépuisable, enlève le Docteur et le planque au fin fond de leur campagne. Heureusement, vous êtes dans le coin lors de l'enlèvement et décidez de venir en aide au Dr Beaumont. Vous êtes Outlander, le Mad Max des jeux vidéos et allez devoir parcourir les 28 niveaux du jeu pour trouver Beaumont et ne pas tomber en panne sèche. Tantôt dans votre voiture, tantôt à pied, vous allez faire connaissance des voyous les plus terribles. A vous de réagir avec sang-froid.

PASE 2 : PRENDS CA DANS LA TRONCHE (BEAT-THem-UP!)

Lorsque vous vous arrêtez sur le bas-côté entre deux villes (n'importe quand donc), vous passez à pied pour un beat-them-up horizontal un peu spécial en vue de profil. Profitez-en pour récupérer des bonus pour votre voiture.



Le jeu Outland est disponible sur Megadrive.



LA FENÊTRE QUI TUE !

Après un motard vous attaque par le côté et arrive à proximité, une fenêtre apparaît en compression et vous permet de vider un canon de fusil à canon court, sur l'impact qui vous noie sur sa moto.

ER

Si vous regardez précisément juste derrière le motard se trouvant devant la voiture, vous distinguerez des impacts de balles. C'est que vous êtes en train de canarder copieusement l'infortuné motard qui ne va pas tarder à voir sa moto exploser.



Je ne saute vraiment pas de joie après avoir joué à Outlander sur Megadrive. Le jeu est complètement gâché par la phase en progression à pied, complètement ratée. C'est d'autant plus dommage que la phase de conduite en 3D est superbe de violence et de réalisme. On se prend à rouler sur les motards ou à les canarder sans cesse. L'animation est, pour cette phase, excellente et la jouabilité sympatoche. Et juste quand on commence à s'ennuyer, hop là, on s'arrête sur le bas-côté et on se tape un beat-them-up ault! Deux phases inégales pour un jeu très moyen au final, violemment beau et très sauvage mais très moyen quand même... OLIVIER



VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

FACE TO FACE

ROAD RASH II
VS OUTLANDER

Les deux jeux se rapprochent davantage par leur ambiance Mad Max qu'en ce qui concerne le déroulement du jeu. Toujours est-il qu'il s'agit, dans les deux cas, de course sur du bitume (même si une bonne partie d'Outlander se déroule à pied) avec des mecs en moto qui donnent des coups de chaîne. Je préfère, de loin, Road Rash II pour sa possibilité de jouer simultanément à deux sur le même parcours et pour sa jouabilité. En mode un joueur, par contre, je joue davantage à Outlander, même si ce dernier reste moins bon techniquement que Road Rash II. Allez, achetez-vous Road Rash II, vous ne le regretterez pas car Outlander est vraiment moins bon à tous les niveaux.



Lorsque vous êtes à pied, n'oubliez jamais de vous baisser lorsque vous entendez le bruit d'une moto qui se rapproche. Le voyou omettra un coup de chaîne qui ne fera que vous efflurer les cheveux. Vous pouvez aussi désarçonner le motard d'un coup de poing bien placé.

Partant d'une bonne idée, Outlander mêle, en effet, les atouts d'une course de voitures en trois dimensions avec ceux d'un Beat'Em Up violent. Ce jeu ne mérite cependant pas tous les hommages. En effet, si l'on ne peut pas reprocher grand-chose à la simulation, par contre, le jeu de combat à scrolling horizontal, est tellement lamentable qu'on a réellement honte pour Mindscape. Graphiquement très correct, on ne peut que regretter que cette phase d'action soit aussi peu réussie. En restant d'une honnêteté sans équivoque, il faut avouer que lorsqu'on joue à Outlander, on s'amuse quand même. Même si ce n'est pas le panard complet, même si l'on n'atteint pas le septième ciel, Outlander reste dans une moyenne rassurante, ce qui ne m'empêche pas d'être déçu.

J'm DESTROY



OUTLANDER

EDITEUR • MINDSCAPE

MACHINE
AMERICAINE

GENRE • ACTION

DIFFICULTE
MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES
NON

TAILLE • 8 MB

NOMBRE DE NIVEAUX
28



- Les séquences de combats entre motards et voitures sont réalistes.
- Une ambiance Mad Max bien rendue.



- Les séquences à pied sont horriblement laides.
- Le jeu n'est pas finalement si varié qu'il en a l'air.

16

GRAPHISME

C'est réaliste en ce qui concerne la poursuite en bagnole. On se croirait presque dans un film de Mad Max.

16

ANIMATION

Aucun problème d'animation avec de bons effets lors de la phase de conduite.

14

SON

Pas vraiment le cheval de bataille de ce jeu. On se demande si la musique est meilleure que les bruitages, car le tout reste très modeste.

12

MANIABILITE

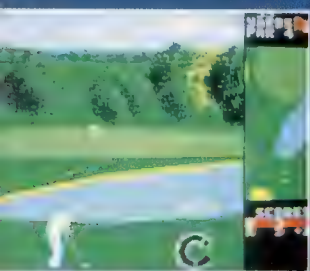
Les phases en progression à pied sont très peu maniables.

GLOBAL

72%

Game Boy

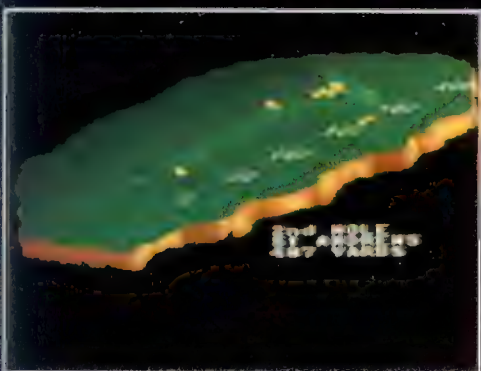
UN GOLF TOUT CONFORT...



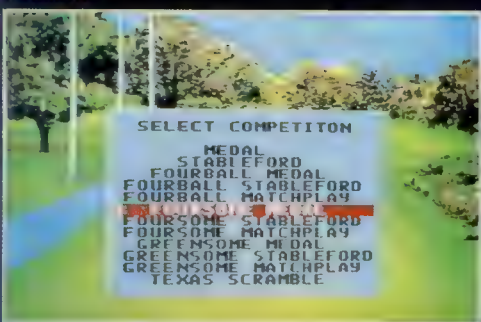
Dans ce jeu, vous pouvez choisir le bon club pour frapper la balle. Une erreur de force ou de direction et c'est la baignade assurée pour la balle. Attention, les bogeys ne sont jamais très loin dans ce genre de situation.

Dès la mise en marche, on tombe, on croule littéralement sous des tonnes d'options qui vous permettront d'asseoir votre position en tant que champion de golf. Comme dans la plupart des simulations de ce style sur Megadrive ou sur Super Famicom, cette réalisation d'US Gold se déroule en trois dimensions. Vous êtes vu de derrière et le drapeau est loin, loin au fond de l'écran. Le but consiste, bien évidemment en un minimum de coups, à placer la bal-

World Class LEADER BOARD



Avant chaque trou, une vue en pseudo perspective du terrain décline un peu les différentes difficultés que vous pouvez rencontrer.



le dans le trou situé souvent à des centaines de mètres. Un à quatre joueurs pourront participer aux différentes difficultés qui s'offrent à eux et ce, sur trois niveaux: Novice, Amateur ou Professionnel. Le nombre de choix et de sélections qui s'ouvre par des menus est, dans World Class Leader Board, particulièrement étonnant. Entre les différentes compétitions, les clubs, les tournois, les niveaux de difficulté, les parcours (il y en a quatre), la position du Tee, que vous aurez vérifié la vitesse et la force du vent, la texture du terrain ainsi que l'éloignement de la balle par rapport au trou, vous pourrez enfin tenter votre chance et parvenir au sommet de l'élite mondiale. Mais rien ne sera tout cuit, pour y parvenir, il faudra jouer, jouer et jouer encore.

Pas moins de douze niveaux de compétition sont disponibles ici. Ils vous entraîneront, tour à tour, dans des confrontations différentes. Ainsi, grâce à ce menu, vous pourrez jouer dans une équipe, contre deux autres adversaires, participer à une compétition où les coups inférieurs au Par vous permettront d'enregistrer des points ou même de l'argent, à condition de sélectionner le Skin Game.

Depuis la création de Leader Board, j'ai toujours été fervent amateur de ce titre. Sur Megadrive et dans cette nouvelle version "World Class", on retrouve tout ce qui m'a toujours plu. Aussi, quelques innovations comme le zoom sur le côté du terrain, ou le nombre de sélections, donne à cette simulation une dimension encore supérieure. Même si graphiquement WCLB est loin d'être une vedette, c'est dans l'intérêt que ce jeu trouve sa force et sa puissance. Avec un graphisme moyen, on regrettera également une vitesse un peu lente de la balle lorsqu'elle est frappée. A part ces légers défauts qui n'entravent en rien la bonne marche de ce titre, on ne pourra que se réjouir de la présence de ce grand jeu sur la console 16 bits de Sega. Vive Leader Board et vive le Golf.

J'm DESTROY



A droite de l'écran, une vue de dessus d'illustration permet d'avoir une autre vision des choses. En zoomant sur la balle et en la suivant lors de son vol, cette partie de l'écran apporte de l'originalité à World Class Leader Board.

WORLD CLASS LEADER BOARD

EDITEUR • US GOLD
GENRE • SIMULATION DE GOLF

DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE

3

NOMBRE DE JOUEURS • 1 A 4

NOMBRE DE NIVEAUX

64



- La diversité des options
- La possibilité de jouer à plusieurs
- L'animation du golfeur



- La lenteur de l'affichage et de la balle

13

GRAPHISME

Du fait du mode de représentation graphique choisi, ils sont que peu détaillés.

15

ANIMATION

Les swingues du golfeur sont assez réalistes.

15

SON

Quelques digitalisations sont présentes. De bonnes qualités, elles ne sont pas suffisamment nombreuses.

17

MANIABILITE



Le jeu est de ce côté là très agréable, les différents choix s'effectuent avec aisance.

GLOBAL 80%

Nº carto blauc :

Master System

POUR UNE COUPE DU MONDE INOUBLIABLE !

PLAYER 1		COUNTRY: BRA					
				<div>BRA VS RSA</div> <div>00 - 00</div> <div>TIME 45' 00"</div> <div>1ST. HALF</div>			
FORMATION 4-4-2		EXP. POINT		00PTS.			
NAME		POW.		SPD.		TEC.	
GOALKEEPER		DEFENDER		MIDFIELDER		FORWARD	

Un autre jeu de foot sur Master System, on peut dire que ça fait du bien! Cela fait, en effet, près de 8 mois que Champions of Europe a atterri sur la 8-bits de Sega et, depuis, aucune simulation de foot digne de ce nom n'a perturbé sa douce hégémonie. Tecmo World Cup Soccer '92 s'avance donc en terrain conquis, sans pour autant s'avérer vaincu d'avance, ce dernier jeu de foot de la MS proposant, en effet, bon nombre de possibilités. Tout

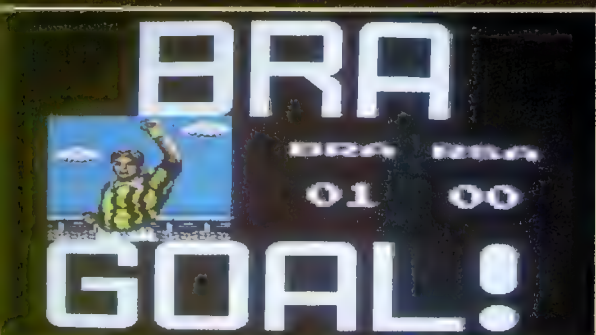
Choisissez le type de formation que vous voulez aligner sur le terrain, en tenant compte, si vous le souhaitez, des caractéristiques propres de chaque joueur.

d'abord, vous pourrez jouer soit en exhibition, soit en mode Coupe du monde, ou bien à deux contre un adversaire humain (Ouglet's est donc exclu!) Il y a même une option permettant de visualiser une partie, comme si vous étiez

TECMO WORLD CUP S



En corner, une phase de jeu qui peut être redoutable pour les gardiens de but. Ici, vous frapperez la balle par rapport à l'endroit où se trouve le petit cercle bleu, ce dernier pouvant être dirigé.



Il suffit aussi de mettre la direction vers l'endroit voulu (cercle), puis de lancer la balle. Faites attention à l'interception!

Pour les touches, il suffit aussi de mettre la direction vers l'endroit voulu (cercle), puis de lancer la balle. Faites attention à l'interception!



spectateur. Vous aurez le choix entre 16 équipes parmi les meilleures de la planète, comme le Brésil, la France, l'Italie ou l'Allemagne. Vous pourrez alors lui donner la couleur de maillot que vous voudrez! Ensuite... place au sport! Sur le terrain, les tackles sévères et autres tirs canons vont se succéder frénétiquement. Les parades des gardiens sont aussi superbes, allant de la claquette au plongeon fulgurant, ça va chauffer sur le terrain!



Il y a deux façons pour un gardien de foot, de dégager son camp. Soit au pied: vous n'avez qu'à appuyer sur le bouton 2 et mettre dans la direction désirée; soit à la main: appuyez simultanément sur le bouton 1 et la flèche "bas" de votre manette.



FACE A FACE

TECMO WORLD CUP '92 VS CHAMPIONS OF EUROPE

Il était évident que le "match" devait opposer les deux meilleurs jeux de foot de la MS. Avec Champions of Europe, TWC'92 a trouvé un adversaire de poids. Le premier est, d'emblée, beaucoup plus axé sur la simulation pure; le fait de pouvoir changer les paramètres du vent, des joueurs ou du terrain, est un atout important. Par contre, pour ce qui est de la vue du terrain, je préfère le Tecmo qui fait beaucoup plus penser à de l'arcade. De même, les sprites de ce dernier sont beaucoup plus gros, ce qui est un peu plus agréable, vous en conviendrez. Finalement, manier correctement les joueurs sera beaucoup plus aisé dès le départ pour Tecmo, et demandera un peu plus d'entraînement pour Champions of Europe. Comme vous le voyez, il est difficile de les départager, mais si vous êtes un véritable fan de foot technique et que la difficulté ne vous fait pas peur, gardez Champions; sinon, prenez l'autre, vous serez tout aussi comblé, croyez-moi!



Qu'il est chouette d'avoir à tester des jeux de ce genre! Dès le départ, j'ai été séduit par sa formidable maniabilité et le nombre de coups que l'on pouvait faire. Sur Master, il faut avouer que c'est un petit miracle. Vu de 3/4 de côté, l'angle est idéal pour faire convenablement des passes, des centres et même des corners. Par contre, comme je le disais plus haut, marquer devient vraiment très difficile! Mais, si, comme moi, vous en mettez un de 25 mètres en pleine lucarne sans que le gardien ne cligne d'un oeil, vous allez être comblé de voir à quel point cela valait la peine d'attendre! Réellement, vous pouvez vous procurer ce jeu, vous ne risquez pas de vous ennuyer.

TRAZOM ☺



LES ARRÊTS DU GARDIEN

Votre gardien est indispensable! Regardez plutôt ses parades. Un superbe envol dans les airs pour récupérer une balle impossible. Une deuxième parade le fait s'écarter à l'horizontale absolue: c'est le plongeon parfait. Dans le troisième arrêt, il s'oppose à bout portant à un véritable boulet de canon! Mieux vaut avoir du coffre!

Tous les fans de foot seront comblés avec Tecmo World Cup. Tout d'abord, la réalisation est excellente, que ce soit au niveau des graphismes ou de l'animation. Tecmo World Cup est orienté vers l'arcade et l'aspect technique de ce sport est moins développé que dans Champions of Europe, qui tire plus vers la simulation. Mais ce jeu ne manque pas de réalisme pour autant et, surtout, il est assez facile d'accès. Les matchs sont satisfaisants lorsque l'on joue seul et ils deviennent vraiment passionnants lorsque l'on joue contre un zopain. Avis aux amateurs! AHL ☺



TECMO WORLD CUP SOCCER'92

EDITEUR • SEGA

GENRE • SIMULATION
SPORTIVE

DIFFICULTE • FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE
2

NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2

CONTINUES
PASSWORDS



- Encore un bon jeu de foot sur Master! Une bonne ambiance sonore.
- Une excellente maniabilité. Des coups très nombreux et bien réalisés.



- Il est assez difficile de marquer un but! Quelques faibles clignotements.

16

GRAPHISMES

Les joueurs sont vraiment très bien dessinés. Sur le terrain, il n'y a aucune chance que l'on se trompe de sujet!

16

ANIMATION

Pour de la Master System, j'avoue que c'est très fort. Une animation pareille, qui ne souffre d'aucun ralentissement, chapeau!

17

MANIABILITE

C'est du tout bon. On ne se trompe pas pour faire les passes, les tirs ou pour les coups de pieds arrêtés, que ce soit un corner ou une touche.

16

SON

L'ambiance du Stade est garantie. Certes, les sons en eux-mêmes sont moyens, mais l'ambiance, elle, décoiffe!

GLOBAL

86%

Master System



LE PREDATOR VEILLE

Si vous regardez bien le cliché de près, vous noterez trois points rouges en triangle près de la fenêtre de gauche. Pas de panique, c'est juste le regard du Predator qui vous suit en infra-rouges. Ce dernier veut simplement vous griller sur place, vous et tous les otages du niveau !

PREDATOR



Une digit du film apparaît lorsque vous perdez, une modeste consolation...



UN MOT DE PASSE, S'IL VOUS PLAIT !

La présence de mots de passe nuit au jeu car sa durée de vie en prend un sacré coup, dommage.

MOI, MA DROGUE C'EST LE STENCK DE PREDATOR...

apport du FBI de Los Angeles daté du 22 Août 1997 (soit dit en passant, cette date donnée dans la doc nous place sept jours exactement avant l'apocalypse nucléaire de Terminator 2, vous avez intérêt à vous manier le train !) : primo, des dealers ont attaché de nombreux fonctionnaires de police à des poteaux dans les rues de LA et deuxio, un gros monstre baveux et hyper laid tout droit sorti d'un film du type Predator 2 (hasard !) s'apprête à manger tout crus les fonctionnaires de police sus-cités. Autre bonne nouvelle : vous êtes le Lieutenant Harrigan, celui qui est chargé du secteur dont les infos confidentielles précédentes traitent. Par chance, vous êtes muni d'un armement évolutif pas dégueu et de petit trucs sympas comme une trousse de secours ou un gilet pare-balles.

Cinq niveaux d'action intense vont vous être proposés avec une superbe vue en 3D isométrique. Et vous savez ce que ça sous-entend, une 3D isométrique ? Eh bien que les ennemis se pointent de partout, surgissent par les fenêtres, vous frappent par derrière, un vrai bonheur ! À vous de savoir tirer et d'anticiper comme il faut. En ce qui concerne la mission, vous devez libérer un nombre d'otages défini au départ tout en évitant le regard profond du Predator qui ne vous lâche pas d'une semelle. À vous de jouer, hop la !



NON À LA DROGUE !

Les otages à libérer sont attachés et crient "Help !", ce qui veut dire "Au secours", heureusement que le Lieutenant est bilingue. Moi, j'aurais compris "Vous avez l'heure ?" et j'aurais répondu poliment en continuant ma route !



LE BOSS DE FIN EST UNE... CAMIONNETTE !

Pour finir en beauté le niveau, vous devez vous débarrasser de cette camionnette dont sortent des ennemis fous de rage. Pendant ce temps, d'autres ennemis vous harcèlent de toute part.

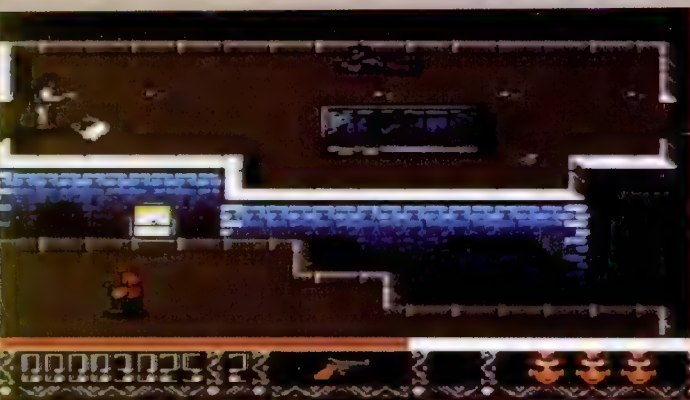


TOUCHE PAS À MON GILET PARE-BALLES !

Le héros, il est en chemise blanche et il a un super gilet pare-balles bleu ! Ça fait super : on dirait un vrai Ric, comme dans les films ! En passant, remarquez la moto en bas à droite avec la nana blonde à l'arrière. Elle ne fait seulement que passer.

LES ARMES DANS PREDATOR 2

Au bas et au centre de l'écran se trouve un petit symbole qui représente l'arme que vous utilisez. Il suffit d'appuyer sur le bouton adéquat pour sélectionner l'arme, si tant est que vous la possédiez. Des bonus d'armement se trouvent en effet un peu partout. Comme les munitions sont limitées (chiffre à côté, sauf pour le pistolet), il faut tout le temps ramasser ces bonus.



LE FLINGUE NORMAL

Vous possédez toujours cette arme et en quantité limitée.



PREDATOR 2 VS MERCS

Ces deux jeux sont très similaires dans le déroulement de l'action. Dans les deux jeux, vous devez tirer comme un malade sur des ennemis

qui arrivent de partout et qui ne se privent pas de la joie intense de vous canarder ! L'armement dépend aussi dans les deux jeux de ce que vous trouvez comme items. Bref, un max de similitudes pour ces jeux dont les univers et les ambiances sont pourtant radicalement différents : l'un se déroule en pleine guerre et l'autre dans une ville truffée de dealers et de Predator monstrueux. L'un est facile et l'autre difficile (en l'occurrence Merces). À vous de faire votre choix car l'aspect technique ne pourra pas départager ces deux jeux qui se valent complètement.



À la prise en main, l'on se demande bien si on a bu car Predator 2 paraît plutôt difficile. Après dix minutes de jeu, on y arrive mieux et on commence à prendre son pied à tout buter à l'écran. Après une demi-heure, on a passé les premiers niveaux et on connaît les passwords. Le lendemain, le jeu est terminé, hop la, à la poubelle, au suivant ! Quel dommage que Predator soit si facile (les mots de passe n'arrangent rien) car on tenait là une petite merveille de jeu d'action. Pour de la Master System, le résultat est plutôt sympa avec de nombreux sprites, une animation hors pair, pas de clignotements, et de nombreuses couleurs. En fait, on retrouve l'ambiance morbide du film. La jouabilité est aussi au rendez-vous avec des armes différentes et des ennemis bien collants. Le problème est là la durée de vie qui se borne à deux jours, pas plus, dommage...

OLIVIER



J'aime bien l'ambiance de Predator 2 et la réalisation de ce jeu est tout à fait honnête, même si les couleurs sont très sombres. La maniabilité est bonne, l'action suffisamment stressante et pourtant, je ne suis pas emballé. Il faut même reconnaître que si ce jeu n'est guère original, le coup du viseur infrarouge du Predator pimente bien l'action, mais je ne suis toujours pas convaincu. Tout cela est quand même plutôt monotone, il ne se passe rien de bien excitant ! Il manque ce fameux petit quelque chose qui fait les grands jeux. C'est dommage, car le Predator est un personnage en or, mais ce jeu est bien moins intéressant que Terminator ou Alien 3, par exemple.

AHL



LE FUSIL

Le fusil vous permet de tirer avec une plus grande puissance de feu.



LE FUSIL MITRAILLEUR

Avec cette arme, vous pourrez tirer en cône autour de la ligne de visée. Cela permet de balayer une zone plus importante.



LE FUSIL À CANON SCIE

Cette arme est redoutable car elle envoie trois projectiles d'un coup dans trois directions. Cela équivaut à un classique triple tir de shoot-them-up.



LA GRENADE

La grenade est une arme de jet qui explose là où elle tombe. Très utile pour éliminer un ennemi couché sur un pont et qui vous barre le passage.

PREDATOR 2

EDITEUR

ARENA

GENRE

ACTION

TAILLE CARTOUCHE

2 MB

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES

PASSWORDS

NOMBRE DE NIVEAUX • 5



- De bons éléments techniques.
- On retrouve l'ambiance du film.
- L'action est au rendez-vous.



- Le jeu est beaucoup trop facile.



GRAPHISME

Les graphismes sont un peu sombres mais de très bonne composition avec des niveaux variés.



ANIMATION

Une bonne animation pour de la Master System et surtout, pas de clignotements de sprites.



SON

Le son est bon sans plus, pas de quoi se rouler par terre ! Par contre, on retrouve l'ambiance sonore du film, d'où la note.



MANIABILITE

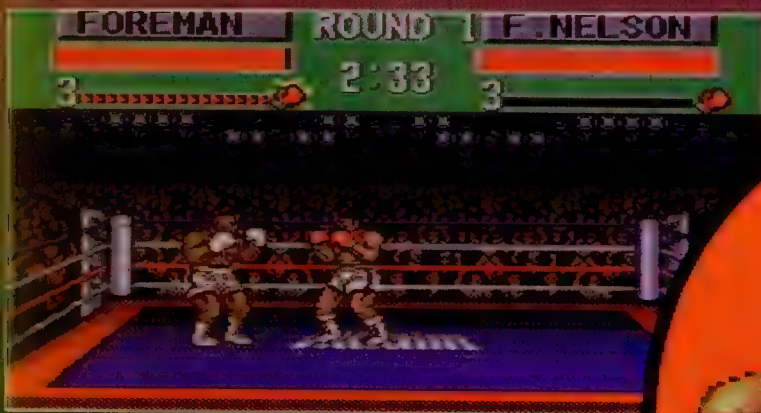
Après un temps d'adaptation, on manie le personnage avec une aisance bien sympathique, pas de problèmes donc.

GLOBAL

77%

Master System

KO POUR UN CHAMPION !



Pressez simultanément les deux boutons du pad et vous concentrerez votre énergie pour une méga attaque. Pour vous en avertir, vos gants clignoteront!

Gauche, droite, uppercut, droite, direct du gauche, esquive et paf! KO. Vous connaissez la musique. George Foreman est un boxeur, un colosse de muscles et de bêtise, qui est, ces derniers temps, assez à la mode. Revoici donc le champion de nouveau sur le ring pour affronter une demi-douzaine d'adversaires de différentes valeurs. A

niveau des mouvements sur le ring, vous ne pourrez que faire le gauche-droite classique, trop classique. En ce qui concerne les coups, la panoplie est restreinte, mais suffisante pour s'écarter un minimum. Le public s'impatiente, on l'entend siffler; alors, montez sur le ring et tentez de gagner par KO, ou bien par les points!



GEORGE FOREMAN BOXING



On ne peut pas dire que ce George Foreman là soit une nullité de première. Après la désastreuse version Super Nes, on était en droit de s'attendre au pire. Arrêtez, la version de la Nintendo 16 bits était à mourir de rire. Le soft n'atteint pas là des sommets, mais on s'en sort. Les coups sont peu nombreux, le mouvement est limité, le réalisme n'est aucunement présent, mais cependant, on peut trouver son bonheur à deux joueurs. Il faut aussi regretter que le nombre de boxeurs soit aussi limité. Avec seulement cinq, on a vite fait le tour. Heureusement encore que les graphismes soient honnêtes, sinon il y aurait de quoi hurler.

T.S.R.

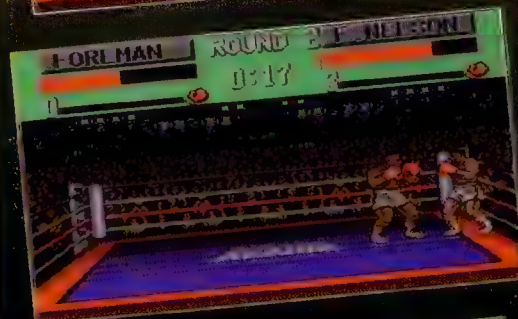


Appuyez frénétiquement sur vos boutons du pad pour vous relever avant la fin de décompte fatidique!





Quelques-uns des boxeurs que vous rencontrerez peut-être. Pour d'autres d'entre eux, voir mini film à l'écran.



Sur le ring, bougez de gauche à droite et de droite à gauche. Même le Rocky de la CBS Coleovision proposait un mouvement, non seulement horizontal, mais aussi vertical!



GEORGE FOREMAN BOXING

EDITEUR • FLYING EDGE

GENRE •

SIMULATION DE BOXE

TAILLE CARTOUCHE •

2 MB

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS •

1 OU 2

CONTINUES • INFINIS



graphiquement assez réussi.



peu de boxeurs adverses.
un mouvement seulement horizontal sur le ring.
un intérêt assez faible.

13 **GRAPHISMES**
Un effort visible a été fourni. Ce n'est pourtant pas cela qui fait de ce soft un must parmi les must.

14 **ANIMATION**
Les mouvements des boxeurs ne sont pas toujours très fluides, mais le tout reste d'assez bonne facture.

14 **MANIABILITE**
Si les attaques sont faciles à réaliser, les parades ne sont pas toujours évidentes à aligner. Plutôt bon tout de même.

11 **SON/BRUITAGE**
Première impression: c'est la CBS Coleovision! Mêmes sons! Seconde impression: ce n'est guère mieux..

GLOBAL
SEUL/A DEUX

51/60 %



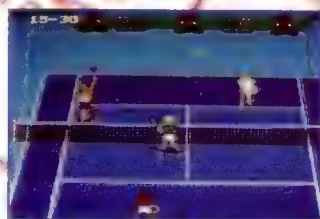
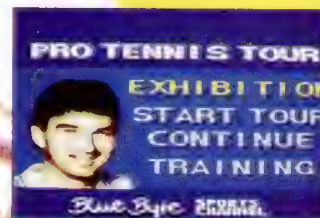
NINTENDO The NINTENDO product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of NINTENDO.

PRIX MAXIMUM CONSEILLÉS

LES BONNES INTERESSE... ?

JIMMY CONNORS
(SORTIE LE 10 MARS)

419F



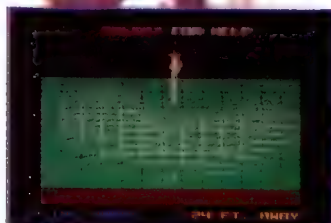
Le circuit mondial des meilleurs joueurs de tennis vous est enfin ouvert. Entraînez vos meilleurs coups : service, coup droit, lob, volée, amortie... et tentez votre chance pour devenir le meilleur joueur de l'ATP.

419F

PGA TOUR GOLF
(SORTIE LE 23 MARS)

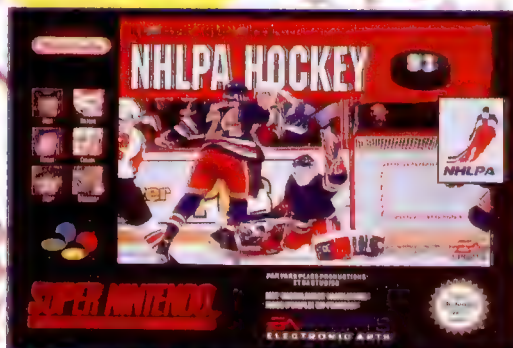


LE GOLF PROFESSIONNEL
Avec PGA Tour Golf, vous utilisez le mode 7 de la Super Nintendo et vous visualisez le terrain en 3D. Parcourez le green dans le parfait respect des règles du golf... jusqu'au club house !



439F

NHLPA HOCKEY
(SORTIE LE 10 MARS)



Dans la peau d'une équipe de hockey, vous êtes lancé dans un championnat gigantesque où tous les coups sont permis... techniquement ! Une très grande simulation sportive.

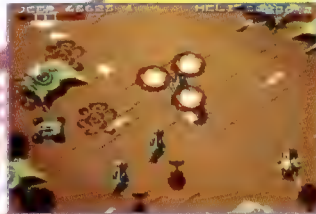
NOUVELLES, ÇA VOUS

SUPER SWIV (SORTIE LE 20 MARS)

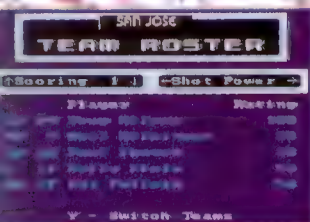
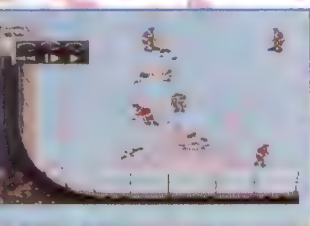
439F



Une méchante race souterraine extra-terrestre veut nous envahir. Préparez-vous à vous battre, avec une jeep ou un hélicoptère équipés d'armes hyper-sophistiquées. Votre nom de code : Super Swiv !



KEY 93 (AVRIL)



DESERT STRIKE (SORTIE LE 23 MARS)

439F

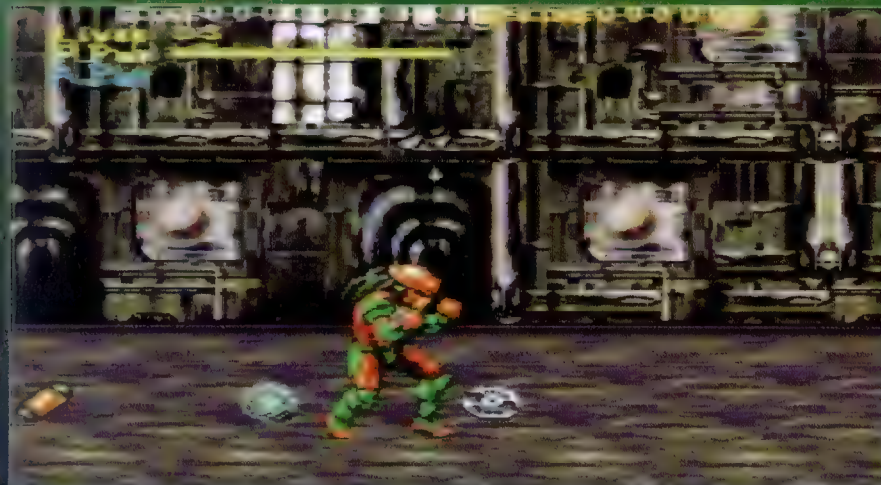


La guerre du Golfe n'est pas finie ! un terrible tyran a envahi la région d'une façon on ne peut plus illégitime... A bord de votre hélicoptère, vous devez rétablir l'ordre, libérer les soldats prisonniers et bombarder de missiles les troupes ennemies.



Super Famicom

Il n'est pas de jouer des coups d'œil de temps à autre sur le net, quelques heures surprises vous attendent dans d'énormes, armes de jet et boules vides d'insémination. Sans ces heures bonus, vous risquez d'avoir du mal à terminer ce serait-ce qu'un niveau (ou même deux !).



UMACE CONTRE ACIDE !

Les affiches se font de plus en plus belles ces temps-ci sur Super Famicom: en attendant Terminator Vs Robocop (déjà sorti en BD comics), vous allez pouvoir choisir entre un Alien et un Predator pour vous battre dans des combats de titan contre la machine ou un pote. Des matches au sommet, donc, mais aussi un mode de beat-them-up en progression qui vous mettra dans la peau acide du Predator venu en grand justicier sur la planète Méga 4 en cette année 2493. L'action se déroule dans les rues et les alentours de New Shangai, une ville envahie par des hordes d'aliens venus manger de l'humain et gouverner dans le chaos le plus total. Heureusement, vous êtes là avec votre tête de phacochère mal rasé et votre rayon laser à trois niveaux de puissance. Mais attention, ce laser dépense de l'énergie, vous devrez donc vous battre la plupart du temps avec vos petites mimines! Plusieurs coups sont possibles comme dans tout bon beat-them-up, et des Boss de fins au look très Alien vous attendent dans la plus pure des traditions. Serez-vous traverser les rues, les égouts et les ascenseurs de ce monde aux mains des aliens, espérons le!

ALIENS VS P



ALIENS VS PREDATOR CONTRE RUSHING BEAT 2

Une comparaison dans le style mais pas dans la forme car les univers sont différents, presque incomparables. Dans RB 2, on joue à un vrai beat-them-up alors que dans AVP, on assiste à une foire aux monstres (loupée en plus!) Dans les deux jeux, on peut jouer soit en progression, soit en mode versus mais Rushing Beat 2 permet le jeu à deux en simultané dans le mode progression, ce que ne fait pas AVP. Les graphismes se valent pour les deux jeux avec une légère préférence pour RB2. Par contre, l'écart se creuse nettement quant à la variété d'ennemis rencontrés, le nombre de coups, l'intérêt ludique, le tout en faveur de RB2. Inutile donc de vous préciser mon choix!



Le Predator a une force herculéenne. Remarquez, cela vaut mieux car les aliens pullulent dans cette région. Ici, un superbe appauvri, comp tout en puissance, mais qu'il faut souvent réaliser plus d'une fois pour se débarrasser d'un alien.



Ce boss ressemble comme deux gouttes d'eau à un Alien géant. Normal, c'en est un! Il sera presque impossible d'échapper votre super arme contre cet animal hémicéphale; il va, en effet, trop vite. Rabattez-vous sur les classiques coups de pied en sautoir.

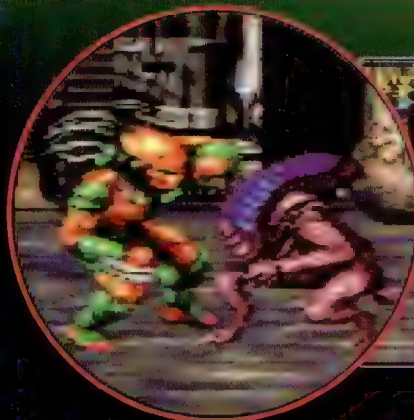


Un autre moyen pour le Predator pour se débarrasser d'un ennemi est le corps à corps. Il suffit de s'approcher au plus près et de colteler l'alien ou le rouler de coups. Attention néanmoins aux coups de griffes.



Difficile de trouver un titre plus accrocheur que Aliens VS Predator et il est certain que bien des joueurs vont acheter ce jeu, alléchés par le titre. Eh bien, je peux vous dire que ce ceux qui vont craquer pour ce jeu seront déçus. Aliens VS Predator n'est qu'un beat them up de série B sans aucune originalité et qui est bien inférieur à des jeux comme Double Dragon ou Rushing Beat 3, qui ne sont pourtant pas des chefs d'œuvre. L'action est particulièrement monotone et avant même d'arriver à la fin du premier niveau, on s'ennuie déjà. On aurait pu faire beaucoup mieux que cette daube marketing, avec des personnages de série universelle. Il y a tant de bons jeux sur cette console qu'il faudrait être un débile profond pour acheter une nullité pareille. **AHL** ☹️

Quelle déception! Je m'attendais au meilleur avec cette rencontre au sommet et je me retrouve avec le pire! N'exagérons pas trop quand même, Aliens Vs Predator n'est pas moche graphiquement (il est même réussi) mais son intérêt ludique est quasiment nul. Je pensais jouer à un jeu d'action mêlant plates-formes, combats et tirs et je me retrouve, une fois de plus, avec le ennemi beat-them-up sur Super Famicom; une honte! D'autant que le résultat n'est pas terrible: un mode versus avec trois coups à deux francs (pas de coups spéciaux variés et nombreux), un mode progression triste, monotone avec toujours les quatre mêmes sortes d'ennemis pendant tout le jeu. Je suis déçu et ni la qualité des graphismes, ni le prestige des deux héros ne me feront revenir sur ma décision: je boycotte ce jeu, faites de même! **OLIVIER** ☹️



ALIENS VS PREDATOR

EDITEUR • **ACTIVISION**

MACHINE • **JAPONAISE**

GENRE • **BEAT-THEM-UP**

TAILLE CARTOUCHE

8 MB

DIFFICULTÉ • **MOYENNE**

NIVEAU DE DIFFICULTÉ • **4**

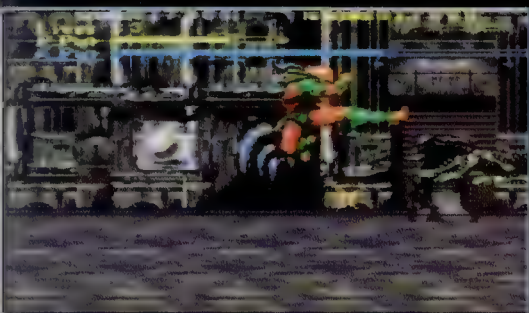
NOMBRE DE JOUEURS •

1 OU 2

CONTINUES • **5**

Le jeu fait davantage penser au film Aliens, le Retour qu'au premier volet ou au dernier de la trilogie. Regardez, en effet, sur ce cliché le nombre de bestioles au mètre carré que l'on peut y trouver...

PREDATOR



Il est possible de ramasser des objets à utiliser comme armes de jet. Par exemple, cette lime que vous trouverez à de nombreuses reprises sur le sol. Emparez-vous en rapidement et lancez-la sur un alien, résultat garanti.

LE MODE VERSUS

Outre le mode en progression, il est possible de jouer en mode Versus comme dans tout les beat-them-up. Choisissez-vous l'Alien ou le Predator!

GRAPHISMES

De superbes graphismes de fin du monde, des égouts, des ruines, l'apocalypse en direct! Les monstres aussi sont réussis.

ANIMATION

Pas de problèmes d'animation mais quelques bugs de clignotements de sprites presque imperceptibles.

SON/BRUITAGE

Les bruitages sont excellents mais les musiques horribles.

MANIABILITÉ

Du bon et du mauvais. Les coups classiques sont faciles à réaliser et efficaces mais le peu de coups spéciaux n'est pas facile d'utilisation.

GLOBAL

64%

Super Nintendo



Attention aux rochers que vous trouverez sur votre chemin. Ou bien vous les évitez en tournant autour, ou alors vous sautez par dessus comme sur le clicé.



TWISTING ON THE BEACH, CALIFORNIA GIRLS

C'est le grand retour des funboarders sur console et, en l'occurrence, sur la Super Nintendo américaine. Le multi-épreuves se faisant rare sur cette machine, on ne peut que se réjouir de l'arrivée des californiens dans nos foyers français. Grâce à California Games II (que nous appellerons CG II), vous allez pouvoir défier vos amis, vos voisins et toute la famille car il est possible de se livrer à un véritable championnat jusqu'à huit joueurs. Vous pouvez, bien sûr, aussi jouer seul contre la machine, c'est plus calme! Cinq épreuves vous sont proposées en mode entraînement, en mode épreuve seule ou en mode championnat, à vous de choisir. De nouveaux sports ont fait leur apparition après le BMX, le surf et autre jonglage de ballon: on trouve côte à côte, le décollage (Hang Gliding), le mono ski (Snow Boarding), le scooter de mer (Jet Ski), le surf (Body Boarding) et enfin le skate (Skate Boarding). Autant d'épreuves qui raviront les malades de fun et de sun!



California Games 2



JET SURFING



SNOW BOARDING



SKATE BOARDING

A group of five young people are posing on a sandy beach. In the center is a blue Volkswagen Beetle. A young man in a yellow tank top and green shorts stands next to the car. A young woman in a red swimsuit is lying on a surfboard in the foreground. Another young woman in a blue swimsuit is standing to the left, and a young man in a green shirt and blue shorts is standing to the right. A young woman in a red swimsuit is sitting on the sand in front of the car. The background shows a beach with some buildings and a clear sky.

Un record du grand bleu par la route des alpes

OLIVIER



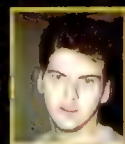

Fun, fun, fun! L'esprit est délibérément estival et plein de bonne humeur en Californie. Si cela pouvait nous mettre du baume au coeur dans notre hiver gris et morne.



À première vue, California Games II est un jeu superbe, avec de nombreuses épreuves riches et originales. Malheureusement, lorsqu'on y joue un peu plus, on déchantre très vite et on ne remarque plus que les défauts. L'animation par exemple est lente, voire même très lente. Dans l'épreuve du jet en trois dimensions, on a réellement l'impression d'être devant Mario Kart, mais au ralenti. Ça craint. Côté graphisme, c'est tout de même un peu mieux. Sans atteindre des sommets en la matière, cet aspect du jeu nous satisfera tout de même. Utilisant le mode 7 dans quelques épreuves, je m'attendais à un peu mieux de la part de ce titre pourtant ultra connu.

Dommage..

J'M DESTROY



EDITEUR • DMTG

MACHINE AMERICAINE

GENRE • MULTI ÉPREUVES

TAILLE CARTOUCHE

2 MB

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉS

3

NOMBRE DE NIVEAUX :

5 ÉPREUVES

NOMBRE DE JOUEURS

148

CONTINUES NOW



- Les épreuves sont éclectiques.

- Des décors colorés pour certaines épreuves.

- Le premier multi-épreuve sur Super Nintendo.



- **Des épreuves inégales.**

- La durée de vie semble limitée malgré les records à battre.

GRAPHISMES

Des graphismes inégaux selon les épreuves avec du meilleur (Hang Gliding) comme du pire (Skateboarding).

14

ANIMATION

De très bonnes animations
quelles que soient les
épreuves, avec du mode 7
pour le Jet Surfing et de flui-
dité pour tout le monde!



MANIABILITÀ

Là aussi, la maniabilité a des hauts et des bas; mais après une prise en main, on n'a pas vraiment de problème à guider les champions.

15

SON/BRUITAGE

Un son californien bien sympathique et de belles sonorités.

16

HANG GUDING

VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GLOBAL

76%

**BATTLETECH ET LES MECHWARRIOR
DANS VOTRE SALON !**



Mechwarrior



FACE TO FACE

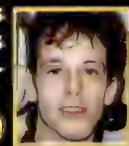
MECHWARRIOR CONTRE BATTLETANK

Deux jeux parfaitement identiques dans le fond. Détruisez vos objectifs en usant d'un minimum de stratégie. Mais premier avantage pour MechWarrior, il utilise les capacités de mode 7 et de zoom de la console de façon fort appréciable. De plus, il fait preuve de plus de variété, aussi bien dans ses décors que dans ses situations de combat. Enfin, les trois sauvegardes permettent un jeu plus cool que le Battletank où il fallait ramer pour avancer.



Fans de Robotech, venez donc faire un tour ici! MechWarrior est un jeu de combat étonnant sous plusieurs aspects. Premièrement, les graphismes et l'animation sont dignes de la Super Nintendo. Secundo, les combats sont menés à un train d'enfer, et alors que vous changez d'arme en pleine bataille, il vous faut toujours songer à surveiller les alentours, ou l'état de votre carlingue, ou encore, la température du robot! On se plonge dans l'ambiance dès la première seconde! Enfin, si les missions de départ sont vraiment simples, les choses se compliquent très vite, pour devenir franchement tordues après une dizaine de victoires!

T.S.R.

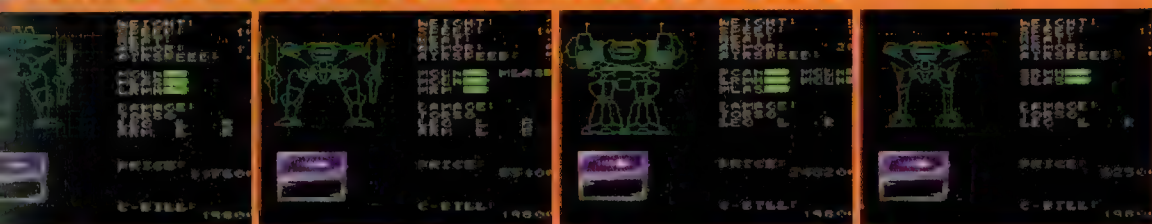


Voici la boutique où vous fournir! Armes, armure, moteur de propulsion... tout est là, à vendre ou à acheter. Gérez au mieux vos modestes revenus!

Shut Down, cela signifie en gros que les piles sont mortes! Le combat, lui aussi, se gère! A vous de tenir compte de la gravité et de la température de la planète pour éviter les inconvénients.



HOMME DE FER PUISSANCE DIX !



MECHWARRIOR

EDITEUR • ACTIVISION

MACHINE • JAPONAISE

GENRE • COMBAT

TAILLE CARTOUCHE

8 MB

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES • 3

SAUVEGARDES



- le mode 7 à fond!
- de la 3D de qualité!
- de l'action robotech!



- stratégie peu mise en valeur.

GRAPHISMES

On est dans le ton du dessin animé Battletech, il y a un minimum de couleurs pour un maximum d'efficacité.

ANIMATION

La gestion des sprites est parfaite. Zoom et mode 7 sont aussi parfaitement gérés.

MANIABILITE

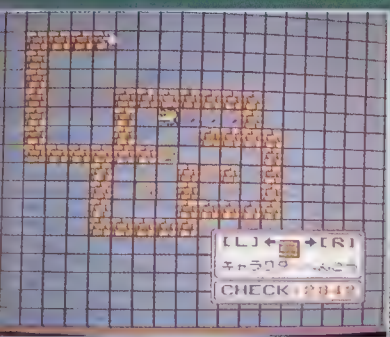
Le robot se manie de façon un peu rigide, mais malgré tout, le colosse répond au doigt et à l'oeil en toute simplicité.

SON/BRUITAGE

Les musiques savent varier de temps en temps, explosions et tirs de missiles semblent plus vrais que nature.



Super Famicom



Super SOKKOBAN 車

En principe, vous l'avez tous compris l'aptère. Il s'agit d'annuler les caisses de l'endroit où elles reposent au début jusqu'aux points rouges. Attention à ne pas vous retrouver coincé. On ne peut, en effet, par exemple plus rien faire sur ce défilé pour les trois caisses dans le coin.



Franchement, même si Sokkoban (aussi appelé Boxxle sur Game Boy par exemple) n'est pas un jeu à effets spéciaux délirants, il reste un de mes jeux préférés en matière de réflexion sur console. Et de la réflexion, je peux vous dire que vous allez en tâter un peu si vous vous intéressez à ce jeu. Au début, on joue pour rigoler, puis, dès le cinquième tableau, on se trouve complètement coincé pendant des heures et tout ça pour quelques vulgaires caisses à déplacer dans un hangar! Sokkoban est le casse-tête qui m'a le plus posé de problèmes depuis que je m'y suis mis, il y a plus de deux ans, sur Game Boy. On retrouve ici tous les stages originaux, avec un mode Edit en bonus pour ceux qui réussiraient à terminer ce jeu diabolique. Passez-moi l'aspirine!

OLIVIER



J'AURAIS PRÉFÉRÉ ÊTRE LIVREUR DE JOURNAUX DANS PAPERBOY MOI !

Le héros de Sokkoban (traduisez Boxxle) n'a pas la baraka ces derniers temps. Sa nana vient de se barrer avec un mec qui était plus riche que lui, ça arrive! Une seule solution s'offre à lui, aller bosser dans un entrepôt et transbahuter des caisses à longueur de journée, cool! Après plusieurs mois de dur

labeur, notre héros pourra peut-être avoir une chance de récupérer sa belle. Plusieurs mois, c'est bien le temps que vous risquez de mettre pour venir à bout de ce méga casse-tête qui

porte plutôt bien son nom! 50 niveaux en vue du dessus vous feront amener des caisses d'un endroit à un autre sans vous faire coincer dans les couloirs du hangar. Quand je pense que l'amour n'a rien à voir avec le fric, on se demande pourquoi aller se faire suer dans ce maudit entrepôt!



La principale occupation du héros est de pousser sans relâche les caisses de son entrepôt. Il ne s'arrête jamais le bougre, un vrai pousseur de caisses.

SUPER SOKKOBAN

EDITEUR • PACK • IN-VIDEO

MACHINE • SUPER FAMILICOM JAPONAISE

GENRE • REFLEXION

DIFFICULTE • DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

NOMBRE DE NIVEAUX • 50

CONTINUES

PASSWORDS



- Tableaux originaux.
- Des heures d'acharnement pour passer un stage.

- Un mode Edit pour faire vos propres tableaux.
- Un grand confort d'utilisation.



- C'est un casse-tête sans effets extraordinaires.

GRAPHISME

Difficile de dire que les graphismes sont bons : ils restent très limités vu le type de jeu. Le tout est est de très bonne facture.

ANIMATION

Super Sokkoban ne peut pas se vanter d'animations délirantes, c'est le genre casse-tête qui veut ça. Le peu d'animations est fluide.

SON

De très bons thèmes musicaux sont proposés et la qualité des sons utilisée est excellente. Pas de bruitage, par contre.

MANIABILITE

Elle est primordiale dans ce genre de jeux et touche à la perfection dans Sokkoban.

GLOBAL
84%



Volusia Games

2, rue Millotet

21000 DIJON

☎ 80 41 86 43 — Fax : 80 59 11 21

MEGADRIVE

E.S.WAT	349 frs
MICKY MOUSE	349 frs
SONIC	389 frs
DONALD DUCK	389 frs
GAIARES	389 frs
EA ICE HOCKEY	429 frs
RAIDEN TRAD	429 frs
f 22 INTERCEPTOR	429 frs
GOLDEN AXE 2	429 frs
JAMES POND 2	429 frs
KID CHAMELEON	429 frs
DESERT STRIKE	429 frs
TOKI	429 frs
ALISIA DRAGOON	429 frs
JORDAN vs BIRD	429 frs
BULLS vs LAKERS	429 frs
DV ROBINSON BASKET	429 frs
SIMPSONS (krusty's)	429 frs

MEGADRIVE NEWS !

CADASH	429 frs
SPLATTERHOUSE 2	429 frs
TAZMANIA	429 frs
SIMPSONS (space mutants)	429 frs
SIDE POCKETS	429 frs
MONACO GP 2	429 frs
ATOMIC RUNNER	429 frs
DUNGEONS & DRAGONS	429 frs
EUROPEAN CLUB SOCCER	429 frs
ALIEN 3	389 frs
TERMINATOR	389 frs
PREDATOR 2	389 frs
GREENDOG	389 frs
HIGH IMPACT	429 frs
INDIANA JONES	429 frs
BATMAN	429 frs
MICKY & DONALD	429 frs
SONIC 2	429 frs
MEGADRIVE JAP	890 frs
MEGA CD	1990 frs
MEGA PAD SG 8	190 frs
ADAPTATEUR JEUX JAP	120 frs

NEO GEO

CONSOLE NEO GEO 1990 frs

CYBER LIP	690 frs
BURNING FIGHT	690 frs
ALPHA MISSION 2	690 frs
BLUE'S JOURNEY	690 frs
NAM 1975	690 frs
MAGICIAN LORD	690 frs
BASEBALL 2020	690 frs
LEAGUE BOWLING	690 frs
PUZZLED	690 frs

FATAL FURY	790 frs
FOOTBALL FRENZY	790 frs
KING OF THE MONSTERS	790 frs
TOP PLAYERS GOLF	790 frs
CROSSED SWORDS	790 frs
GHOST PILOTS	790 frs
NINJA COMBAT	790 frs
BASEBALL STARS	790 frs
ROBO ARMY	790 frs
TRASH RALLY	790 frs
EIGHT MAN	790 frs
SENGOKU	790 frs

SOCCER BRAWL	890 frs
LAST RESORT	890 frs
BASEBALL STARS II	890 frs
KING OF THE MONSTERS II	890 frs
MUTATION NATION	890 frs

ANDRO DUNOS	990 frs
-------------	---------

WORLD HEROES	1390 frs
ART OF FIGHTING	1390 frs

VIEW POINT	1490 frs
FATAL FURY II	1490 frs
SUPER SIDE KICKS	1490 frs

MEMORY CARD	190 frs
SAC DE TRANSPORT	390 frs
JOYSTICK	390 frs

CONSOLES

CONSOLE SUPER NES

990 frs

CONSOLE SUPER NES

+ 1 JEU AU CHOIX

1490 frs

SUPER FAMICOM

ACTRAISER	290 frs
AREA 88	290 frs
LEMMINGS	290 frs
ROCKETEER	290 frs
SUPER R.TYPE	290 frs
TOP RACER	290 frs
DARIUS TWIN	290 frs
SUPER VALIS	390 frs
SUPER E.D.F	390 frs
SUPER PANG	390 frs
SUPER WRESTLE MANIA	390 frs
SUPER GHOULS'N GHOSTS	390 frs
THUNDER SPIRIT	390 frs
RUSHING BEAT	390 frs
CAMELTRY	390 frs
AXELAY	490 frs
JAKY CRUSH	590 frs
SUPER VOLLEY BALL	590 frs
SUPER STAR WARS	590 frs
VALKEN	590 frs
FINAL FANTASY 5	590 frs
ALIEN VS PREDATOR	590 frs
HUMAN GRAND PRIX	590 frs
BRASS NUMBER	590 frs
RUSHING BEAT 2	590 frs
TINNY TOONS	590 frs
STAR FOX	590 frs
ADAPTATEUR FIRE	190 frs
CABLE PERITEL RGB	290 frs
JOYSTICK CAPCOM	620 frs
JOYSTICK ADVANTAGE	420 frs
ASCII PAD	160 frs

SUPER NES

CASTELVANIA 4	449 frs
DESERT STRIKE	449 frs
DINOCITY	449 frs
F-ZERO	449 frs
JAMES BOND JR	449 frs
MARIO KART	449 frs
RACE DRIVIN'	449 frs
ROBOCOP 3	449 frs
ZELDA 3	449 frs

LAGOON	490 frs
PILOTWINGS	490 frs
SUPER WRESTLEMANIA	490 frs
CONTRA SPIRIT	490 frs
MYSTICAL NINJA	490 frs
AXELAY	490 frs
SOULBLAZER	490 frs
NCAA BASKETBALL	490 frs
BART'S NIGHTMARE	490 frs
PHALANX	490 frs
SKUL JAGGER	490 frs
PRINCE OF PERSIA	490 frs
BEST OF THE BEST	490 frs
WING COMMANDER	490 frs
BULLS VS BLAZERS	490 frs
NBA ALL STAR	490 frs
MICKY MOUSE	490 frs

AMASING TENNIS	490 frs
DEATH VALLEY RALLY	490 frs
OUT OF THIS WORLD	490 frs
NHLPA HOCKEY	490 frs
SPIDERMAN & X-MAN	490 frs
SPACE MEGAFORCE	490 frs
STREET FIGHTER 2	490 frs

DRAGON'S LAIR	490 frs
SUPER STAR WARS	490 frs
TOM & JERRY	490 frs
JIMMY CONNORS TENNIS	449 frs
ADDAMS FAMILY 2	490 frs
SUPER NBA	490 frs
MARIO MISSING	490 frs
SUPER STIKE EAGLE	490 frs
SONIC BLASTMAN	490 frs

MEGA PROMOTIONS

SUR TOUS LES JEUX NEO GEO

VOLUSIA Games
la référence
NEO GEO

IMPORTANT :

Pour un meilleur service, tous nos jeux sont expédiés dans des emballages en carton protégés

* Enveloppes matelassées pour les jeux MEGADRIVE

BON DE COMMANDE

Nom : Prénom :

Adresse :

Tél :

DÉSIGNATION DU PRODUIT	Qté	Prix
<input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> Contre-remboursement <input type="checkbox"/> Mandat (+ 35 Frs)	Total :	

Frais de port jeux : 30 Frs — Frais de port console : 100 Frs

* NINTENDO, SUPER FAMICOM, SEGA MEGADRIVE, NEC, SNK NEO GEO sont des marques déposées

Super Nintendo

COMBAT POUR LA LIBERTÉ!



Ushio et Tora ne se laissent pas prendre dans ce piège infernal. Sans hésiter une seule seconde, ils décident tout de go de partir réduire en miettes cette opposition maléfique! Tora, c'est le genre "Blanka"; il donne des coups de griffes mortelles, ainsi que des coups de pattes mémorables. Quant à Ushio, armé d'une espèce de faux à bout pointu, il ne se fait pas prier pour lacérer ses adversaires. A ce propos, ces derniers seront tantôt petits et agiles, mais doués d'une maîtrise martiale hors du commun, ou bien très grands et balourds, mais d'une puissance de frappe incroyable! A travers de multiples niveaux, votre mission consistera essentiellement à anéantir toute cette vermine puante du style Ouglet's, mais en plus intelligent quand même! Votre seul mot d'ordre sera: "massacre!"

Ushio et Tora ne se laissent pas prendre dans ce piège infernal. Sans hésiter une seule seconde, ils décident tout de go de partir réduire en miettes cette opposition maléfique! Tora, c'est le genre "Blanka"; il donne des coups de griffes mortelles, ainsi que des coups de pattes mémorables. Quant à Ushio, armé d'une espèce de faux à bout pointu, il ne se fait pas prier pour lacérer ses adversaires. A ce propos, ces derniers seront tantôt petits et agiles, mais doués d'une maîtrise martiale hors du commun, ou bien très grands et balourds, mais d'une puissance de frappe incroyable! A travers de multiples niveaux, votre mission consistera essentiellement à anéantir toute cette vermine puante du style Ouglet's, mais en plus intelligent quand même! Votre seul mot d'ordre sera: "massacre!"

USHIO TORA



Ushio et Tora ne se laissent pas prendre dans ce piège infernal. Sans hésiter une seule seconde, ils décident tout de go de partir réduire en miettes cette opposition maléfique! Tora, c'est le genre "Blanka"; il donne des coups de griffes mortelles, ainsi que des coups de pattes mémorables. Quant à Ushio, armé d'une espèce de faux à bout pointu, il ne se fait pas prier pour lacérer ses adversaires. A ce propos, ces derniers seront tantôt petits et agiles, mais doués d'une maîtrise martiale hors du commun, ou bien très grands et balourds, mais d'une puissance de frappe incroyable! A travers de multiples niveaux, votre mission consistera essentiellement à anéantir toute cette vermine puante du style Ouglet's, mais en plus intelligent quand même! Votre seul mot d'ordre sera: "massacre!"



Personnellement, je ne connaissais pas cet éditeur et, si vraiment c'est une première, on peut dire que c'est potable, mais qu'ils ont encore pas mal de chemin à faire pour nous contenter complètement; parce que pour l'instant, ce n'est vraiment pas terrible. L'action est certes toujours présente, mais le jeu se résume essentiellement à se battre contre des monstres de fin de niveau. Les combattants intermédiaires, il faut le dire, font cruellement défaut. Bien sûr, tout est bien animé, il n'y a pas de ralentissements, pas de bugs, mais il manque réellement quelque chose qui fait que l'on aurait été encore plus comblé. Pour moi, c'est simple, je vais vite l'oublier, sans pour autant crier au scandale, en attendant des jours meilleurs. Je vous conseille de faire la même chose; après tout, dans le mag', vous devriez bien trouver votre bonheur! TRAZOM



USHIO AND TORA

EDITEUR • YUTAKA

TAILLE CARTOUCHE • 8MB

MACHINE • JAPONAISE

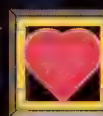
GENRE • ACTION

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 3

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES • INFINIS



- Une grande variété de monstres.
- Des musiques et bruitages corrects.
- Une bonne maniabilité.



- Une facilité déconcertante.
- Une durée de vie minable.
- Des couleurs parfois trop sombres.

15

GRAPHISMES

Il n'y a pas à dire, les graphismes sont fins et bien dessinés. De ce côté-là, ça peut aller.

14

ANIMATION

Elle est assez bonne, compte-tenu de ce qu'il n'y a pas une foultitude de monstres à l'écran.

15

MANIABILITÉ

Là aussi, on est satisfait. Le personnage se manie très bien et ne cause aucune surprise.

16

SON/BRUITAGE

On n'atteint pas des sommets, mais on reste néanmoins satisfait de ce qui a été fait.

GLOBAL

72%

Super Famicom

Vidéo d'ailleurs qu'à un stage complet. Les couleurs sont vives, il y a plus de monstres, bref, comme en l'entend dans l'Alchimie, ça sera le succès. En d'autres termes, tout est OK.



jeune fille, elle aussi désireuse de changer les choses. Grâce à un champ magique, vous devrez nettoyer le pays! Un classique.



faites des champs de force pour nettoyer le ciel. Pour chaque niveau, il vous faudra remettre "un vert" un certain pourcentage de l'écran pour passer au niveau supérieur.



Les yeux complaisants de niveau, plus le jeu se déroule, complet, avec, au bout de voyage, l'écoulement complet!



Il faut le dire lorsque l'on n'aime pas quelque chose, alors je me lance: je n'aime pas Cacom Knight. Original? Attention, il ne faut pas confondre original et mortellement ennuyeux. Il est impossible de se passionner pour ce jeu d'adresse et d'action. Les graphismes sont dramatiquement sobres, seuls les décors de fond que l'on voit deux secondes et demi, s'écartent de la règle; l'animation n'est certainement pas un modèle du genre (les ralentissements n'étant pas exclus) et la maniabilité est plus qu'incertaine. Bref, hormis les modes deux joueurs (en équipe ou en versus) qui peuvent susciter l'intérêt un minimum, le jeu est à éviter.

T.S.R



UNE HISTOIRE DE CHEVALIER SANS CHEVALIER !

Le pays d'un brave roi a subi une influence aussi démoniaque que maléfique. À moins qu'elle ne soit aussi maléfique que démoniaque! Mais nous ne sommes pas démonologues et ce n'est pas là notre propos. Votre quête commence donc avec le malheur de ce pauvre roi, au royaume envahi par d'horribles créatures, croisant entre Dustin Hoffman et Boris Karloff, pour vous peindre avec une exactitude balzacienne tout le tragique de la situation. En tant que chevalier du roi, un chevalier qui ressemble à bien des choses, en outre à une cafetière, mais pas à un chevalier, vous allez secourir le royaume. Avec vous, si vous le voulez, une

CACOMA KNIGHT



CACOMA KNIGHT

EDITEUR •

DATAM POLYSTAR

MACHINE •

JAPONAISE

GENRE •

ACTION/ADRESSE

TAILLE CARTOUCHE

4 MB

DIFFICULTÉ • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 1

NOMBRE DE JOUEURS •

1 OU 2

CONTINUES • 3



- un mode deux joueurs intéressant.
- beaucoup de niveaux



- très fort dans le genre répétitif.
- maniabilité très mauvaise.

12

GRAPHISMES

Hormis les décors, les sprites sont laids, trop petits et tout, sauf travaillés.

12

ANIMATION

On réussit à avoir des ralentissements dans un jeu qui n'est pas proprement dit un soft d'action!

08

MANIABILITÉ

Tracer des lignes est parfois franchement calvaire! L'action s'arrête pour des raisons débiles, dur de reprendre.

13

SON/BRUITAGE

RAS, on ne hurle pas d'horreur comme on ne meurt pas d'extase.

GLOBAL
SEUL/A DEUX

41/55%

Nintendo

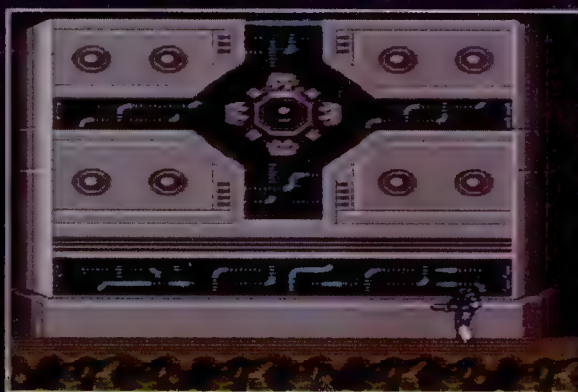
LUTTES PROBOTIQUES EN 2634



Une fois encore, muni de la Spread Gun, aucun problème pour passer cet hélicoptère, boss du premier niveau!

Q

uelque part, en Amérique du Sud, dans une base oubliée, l'armée du Général Hal (merci le clin d'oeil à 2001 l'Odyssée de l'Espace!) s'est subitement rebellée! Craignant que les extraterrestres chassés un an plus tôt ne reviennent sur Terre, le Gouvernement International a alors dépêché ses deux meilleurs émissaires, deux robots de



Pas de danger ici, avec ce boss de troisième niveau. Restez cool et les choses se passeront bien. L'important est de ne bouger qu'un minimum.

combat ultra perfectionnés: Probotector RD008 et RC011. A peine lâchés par le super hélicoptère de l'Armée, sitôt le pied posé sur le sol de l'Amérique du Sud, les hostilités sont engagées! Des hordes de robots surgissent de partout! Sans doute sont-ils contrôlés par les forces extraterrestres! A vous de le découvrir, faites de votre mieux! Votre méthode de diplomatie: la violence et la mort au bout du fusil! C'est un genre.

PROBOTECTOR RETURN OF THE EVIL FORCE



Un premier niveau où l'action commence fort. Les monstres surgissent de partout, devant, derrière, ou haut... collectez de suite les bonus en armement. La meilleure arme pour passer ce niveau est, sans doute, la Spread Gun qui lance cinq balles d'énergie!



Probotector II vous offrira diverses vues de jeu. C'est ainsi que dès le second niveau, vous dirigerez les deux robots en vue "de dessus". Votre but n'en demeure pas moins inchangé: avancer! Les niveaux 5 et 7 vous proposeront aussi du nouveau. A voir.

Voici un décor typiquement sud Américain! La jungle! Vous entrerez ensuite à l'intérieur de la base ennemie, pour en ressortir et finalement pénétrer à l'intérieur du refuge ennemi et de ses souterrains! Bonjour la course! Au fait, il vous reste encore le boss final à affronter! Dur les extraterrestres!



FACE A FACE



PROBOTECTOR II CONTRE PROBOTECTOR

Dans le premier épisode de Probotector, vous exploriez les îles Galga. Les combats battaient leur plein de bout en bout et l'action était véritablement passionnante. Déjà, le jeu pouvait se jouer à deux simultanément. Il faut regretter le peu d'innovation apportée par cette suite qu'est Probotector II. Le jeu est tout aussi bon, et c'est là le reproche que l'on peut lui adresser. Une suite est censée être meilleure. Cela ne se vérifie que rarement, mais c'est tout de même le but supposé de la manœuvre. Bref, alors que l'on aurait pu croire à une brillante victoire de Probotector II, nous n'avons qu'un match nul. L'un ou l'autre? C'est, à peu de chose près, la même chose.

Il était difficile de faire plus facile à franchir que ce boss. Tournez lui autour, évitez les trois malheureux tirs, tirez de temps en temps aux bons endroits. C'est aussi facile à faire qu'à dire.

Lorsque Konami sort un jeu, l'attitude à prendre est généralement celle de la prosternation, de la vénération... vous me comprenez. Des exemples? Probotector, Metal Gear, Snake's Revenge, Tiny Toon, Track and Field II et même encore Bayou Billy. Convaincu? Bien sûr, Probotector II est un bon jeu. Des graphismes qui font honneur à la Nes, une animation en tous points parfaite et des musiques qui, pour une fois, ce qui est rare sur cette machine, ne sont pas à se tirer une balle dans la tête. Cependant, il manque le "petit quelque chose" qui rend un jeu génial. Même à deux, on ne s'éclate que moyennement.

Probotector II ne propose rien de bien nouveau par rapport au précédent épisode... De plus, on ne peut pas dire que sa durée de vie soit infinie, bien au contraire. Tout est dit.

T.S.R. 😊

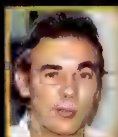


Malgré ce que l'on pourrait croire, il ne s'agit pas d'un boss. Un seul moyen pour rester en vie, se placer au-dessus de ce monstre de métal en grimpant simplement sur lui. Descendez pour tirer, remonte et ainsi de suite, en attendant que lui-même tire. Un jeu d'enfant. Même mieux, un jeu de Berger Bolgol Ou même, touez, de Vanessa Paradis. Pour dire qu'il ne faut pas être malin!



C'est pas trop tôt, ça fait très longtemps que je connais la version japonaise de ce jeu et je commençais à me demander s'il allait sortir un jour chez nous. Ce retard est sans doute dû au fait que Konami a été obligé de changer le nom et les sprites de ce jeu pour ne pas avoir de problèmes avec les allemands, qui commencent à me gonfler avec leurs délires d'interdire tous les jeux dans lesquels il y a du sang humain, alors les Rambos de Contra sont devenus les robots de Probotector: n'importe quoi! Cela dit, dans Probotector II tout est bon: c'est du Konami quoi! T.S.R. est déçu, mais pas moi. Il a raison de dire que ce deuxième épisode vaut le premier, mais comme j'adorais Contra je ne peux que m'éclater tout autant avec ce Contra II et en ce qui me concerne, je suis partant s'il Konami veut continuer cette série, je ne m'en lasserai sans doute pas avant Contra XXXX-VII.

AHL 😊



Un bon plan pour passer, avoir l'arme qui couvre le maximum l'écran! Pas de problème pour franchir les deux tourelles! Vous pouvez même lancer, elles ne devraient pas vous atteindre!

PROBECTORII RETURN OF THE EVIL FORCE

EDITEUR • KONAMI

GENRE • ACTION

DIFFICULTÉ • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 1

NOMBRE DE NIVEAUX • 8

NOMBRE DE JOUEURS •

1 OU 2 SIMULTANÉ

CONTINUES •



- Une animation impeccable. Très rare pour la Nintendo.
- De la variété dans l'armement.
- graphisme de qualité Konami.



- un intérêt très limité.
- le jeu est un brin facile.
- des tests de collisions parfois louches.

15 GRAPHISMES

On reste dans le ton de la première partie de Probotector. Les couleurs sont médiocres dans l'ensemble, mais les sprites ont été soignés.

17 ANIMATION

Un scrolling non "brisé" quasi parfait. Les sprites eux-mêmes ne clignotent jamais. Joli boulot. Attention les collisions de sprites.

18 MANIABILITÉ

Une maniabilité de cette qualité, ça ne se rencontre pas souvent. La classe!

14 SON/BRUTAGE

Les capacités de la console ne sont qu'exploitées moyennement. Seul, Tiny Toon assure dans le domaine.

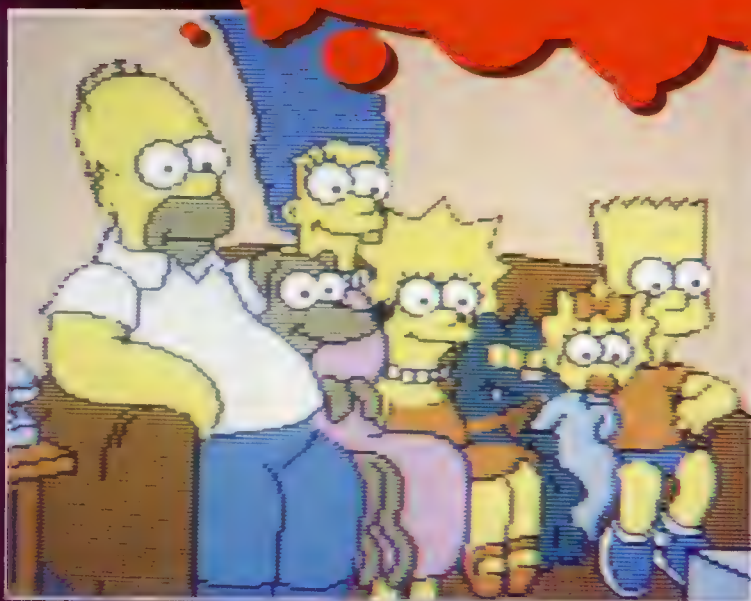
GLOBAL

86%

Game Gear

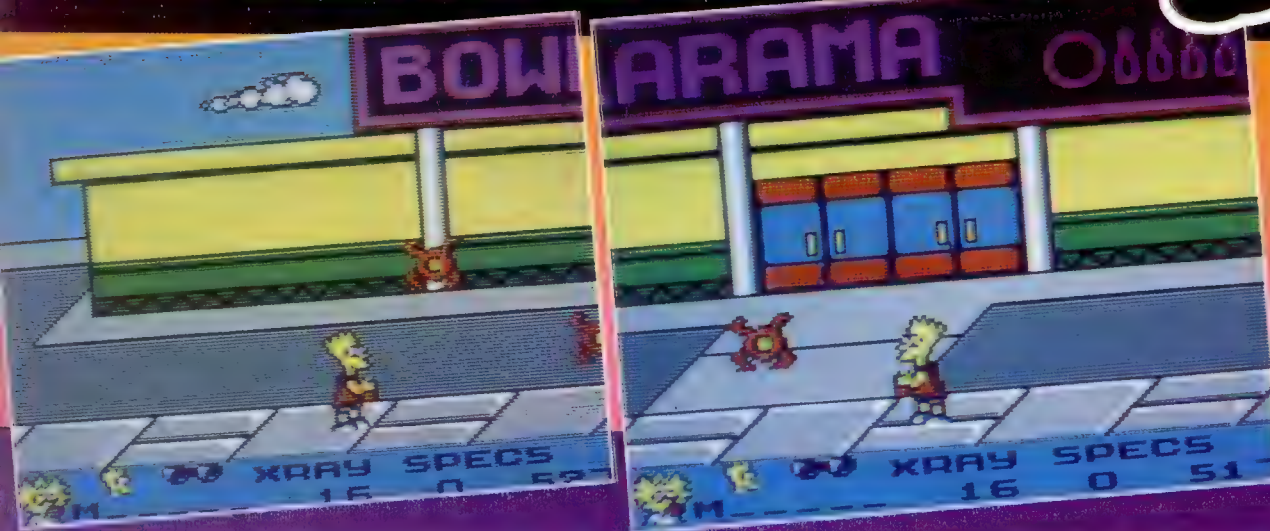
BART ABAT LES E.T.!

THE SIMPSONS *BART VS. THE SPACE MUTANTS*



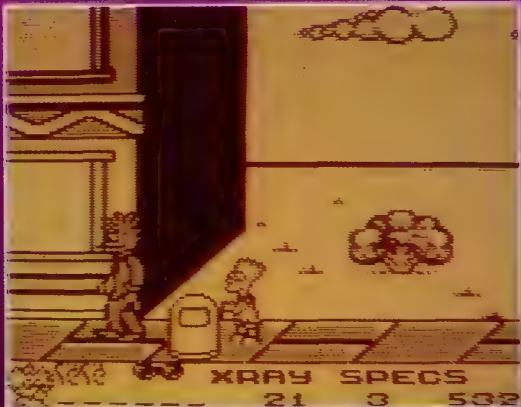
Voici la famille Simpson au grand complet, regardant la télévision. A voir leurs yeux exorbités, on se demande vraiment ce qu'ils matent! En tout cas, vous aurez remarqué que le chat, le chien et même le téléphone, semblent intéressés. Quelle famille!

Bart traverse en ce moment une passe difficile! Il se sent seul au monde, tout simplement parce qu'il est persuadé d'avoir vu des êtres étranges rôder dans la ville même de Springfield! Ben voyons... Donc, sûr de lui, il va raconter tout ça à sa gentille petite famille, qui, bien entendu, habituée aux mensonges en tout genre que Bart raconte en une seule journée, lui signifie gentiment d'aller planter des orangers en Alaska! Comme tout bon David Vincent qui se respecte, Bart se jure de tout mettre en oeuvre afin de récupérer les preuves de la venue des E.T. sur Terre et, par la même occasion, il en profitera pour devenir un héros! Sur 6 niveaux de folie, il vous faudra tout d'abord repeindre tous les objets mauves que les E.T. recherchent, pour ensuite, aller récupérer des chapeaux dans un centre commercial; puis, suivront le Parc d'attractions, le Musée, la Centrale Nucleaire, pour enfin se terminer dans un enchevêtrement d'escaliers et d'ascenseurs! Bonne chasse!



LE BOWLARAMA

A cet endroit précis, comme vous l'avez remarqué, se trouve un objet mauve. Eh oui! c'est effectivement ce panneau qu'il faudra repeindre en rouge. Pour cela, il faut vous munir d'une fusée que vous lancerez vers la direction voulue.



LES LUNETTES MAGIQUES: Comme vous avez toujours pour de voir des E.T., votre première réaction est de leur sauter dessus! Normal. Mais à ce moment, vous réfléchissez et vous vous dites qu'ayant une belle paire de lunettes à rayons X, il faut bien s'en servir un peu. Ce que vous faites... pour vous apercevoir que c'est effectivement un Alien! Maintenant, vous pouvez lui rentrer dedans!

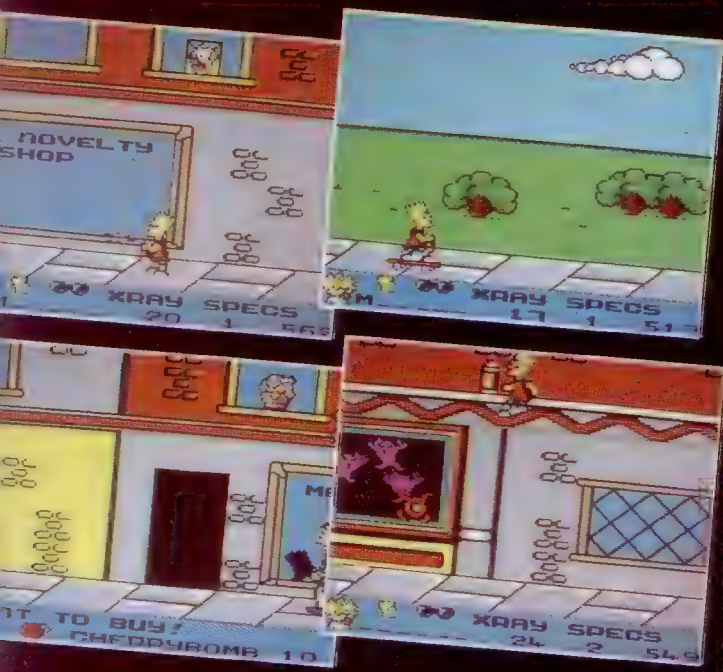
Bart vs Space Mutants supporte bien le passage sur la console portable de Sega et l'on peut même estimer que cette version est plus réussie que celle de la Megadrive, ce qui n'est pas étonnant dans la mesure où ce jeu a été créé à l'origine sur une console 8 bits (la NES). De plus, ce jeu rend bien l'esprit délirant des dessins animés des Simpsons et c'est un plaisir de passer quelques heures en compagnie de Bart. Si vous n'aimez que l'action pure et dure vous serez déçus, mais si une bonne prise de tête vous tente et que la difficulté ne vous fait pas peur, n'hésitez pas. Bart vs Space Mutants est un jeu très intéressant dont vous ne viendrez pas à bout rapidement.

AHL



Avec ce que l'on a vu des conversions de la famille Simpsons sur les autres machines, je suis très heureux de voir enfin une adaptation sur une portable. D'ailleurs, cette version n'a vraiment rien à envier à celle des consoles dites de salon. Les graphismes sont mêmes supérieurs à celle de la MD! Pour ce qui est de la difficulté, par contre, c'est du pareil au même! Comprenez c'est vraiment too hard! Passer ne serait-ce que deux petites bêtes de suite, demande tellement d'efforts que l'on en vient, parfois, à être vite désespéré. Heureusement que la connaissance des nombreux pièges, qui s'acquiert avec le nombre de parties que l'on a dans les mains, fait que l'on a envie de voir la suite. C'est parfois tellement subtil et vicieux qu'il faut s'y reprendre à plusieurs fois pour passer. Vraiment, si vous ne savez pas quoi acheter sur votre GG et que vous aimez les jeux bien durs, vous ne pourrez être que satisfait de cette cartouche qui vous procurera des heures de jeux!

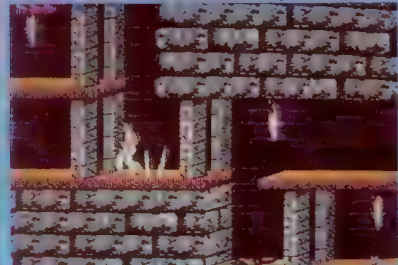
TRAZOM



OBJETS EN TOUT GENRE!
Comme vous l'aurez compris, il sera possible de se procurer un grand nombre d'objets; par exemple, vous allez dans un magasin et, pour peu que vous ayez assez d'argent, vous pouvez alors vous procurer des bombes, des fusées ou encore des lance-fléchettes. Sur votre chemin proprement dit, il ne sera pas rare de trouver des bombes de peinture ou une vie supplémentaire. A ce propos, vous en aurez une d'office chaque fois que vous aurez réuni 15 pièces!



BART SIMPSON VS SPACE MUTANTS CONTRE PRINCE OF PERSIA



A première vue, cela peut sembler bizarre de confronter les deux jeux mais, à bien y réfléchir, ils présentent quelques similitudes. Tenez, par exemple, dans les deux cas, il faut impérativement trouver le bon chemin, soit pour prendre un objet ou une fiole, soit pour ne pas tomber dans de vils pièges. D'autre part, les combats avec des ennemis intermédiaires et de fin, sont présents dans les deux jeux. La palme de la réalisation revient sans conteste à Bart. Par contre, celle de l'animation va pour Prince of Persia. Pour ce qui est de l'intérêt, on peut dire que les deux se valent, même si Bart peut sembler beaucoup trop difficile! S'il vous fallait faire un choix, je dois dire que j'aurais du mal à vous guider, ces deux jeux étant dotés d'éléments attractifs qui les caractérisent. Prenez les deux!

BART SIMPSON VS THE SPACE MUTANTS

EDITEUR • FLYING EDGE

GENRE • ACTION/
PLATES-FORMES

DIFFICULTE • DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE NIVEAUX • 6

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES • 3



- Des graphismes qui n'ont rien à envier à la version Megadrive.
- Une très bonne maniabilité.

- Un intérêt grandiose.

- Des heures de jeux!



- Une trop grande difficulté!
- Pas assez de continues!

GRAPHISMES

18 Ils sont vraiment très bons! Je dirais même qu'ils sont équivalents à la version Megadrive!

ANIMATION

15 Elle n'est pas optimum, mais cela est dû essentiellement au fait qu'il fallait bien "durcir" quelque peu le jeu.

MANIABILITE

16 Une bonne maniabilité, même si vous vous apercevrez bien vite que la difficulté est au rendez-vous!

SON/BRUITAGE

16 Des sons de très bonne facture pour de la GG. Et ceci est valable aussi bien pour les musiques que pour les bruitages.

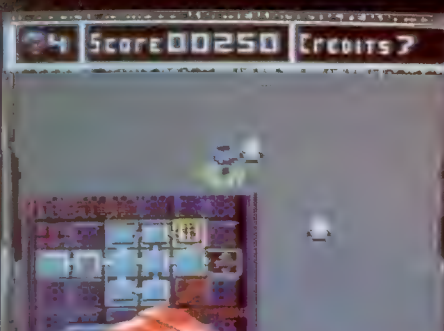
GLOBAL
87%

Game Gear



À la fin de quelques morts, on vous montre une carte des lieux. Vous pouvez ainsi juger du parcours des joueurs et il vous faudra parcourir tout le monde de fin.

SMASH T.V.

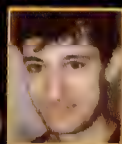


Voici enfin l'ennemi juré qui veut vous empêcher de gagner des millions! Attendez d'avoir une arme puissante pour le corailler et vous réjouirez en tout, à gauche, sans lâcher la manette.



Il n'y a vraiment pas de quoi être comblé lorsque l'on joue à Smash TV. La petitesse des sprites et la maniabilité assez douteuse, ne donnent pas au jeu un confort assez intéressant. Bien sûr, les bonus par dizaines apportent un peu plus de piment au tout, ce qui permet de canarder un peu plus vite et plus longtemps, mais ça ne suffit pas pour être complètement envoûté. De plus, j'aurais aimé voir beaucoup plus d'ennemis en face, mais là, les ralentissements auraient été également de la fête, alors ne rêvons pas trop! Par contre, les salles-bonus bourrées de pognon sont vraiment les bienvenues: je vous rappelle que le but est de gagner de l'argent! Bref, un jeu loufoque, mais qui ne mérite pas plus d'attention que ça.

TRAZOM

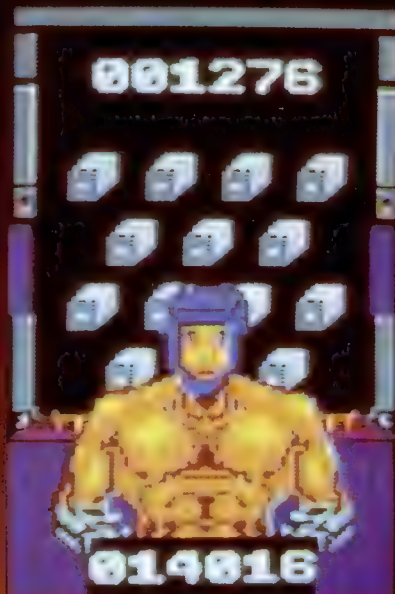


TU VEUX MON SMASH DANS TA TV?!

En 1999, après avoir tout essayé en matière de divertissement télé, du style "Roue de La Fortune 2", ou encore "Le Millionnaire 3", qui ont chacun existé le temps de leur création (2 jours), faute, évidemment, d'audimat, les Instances dirigeantes se sont réunies pour comprendre le phénomène. Après pas mal de discussions, de coups de pieds bas et de poings dans la tronche, ils se sont tous enfin décidés à mettre sur pattes un projet, un concept plutôt, complètement nouveau dans le monde du petit écran. Imaginez plutôt un mélange entre "Running Man"

et "Le Prix du danger"! Vous ne voyez pas? Allons un petit effort... Ah, je l'ai entendu là-bas! Oui, c'est ça: Smash T.V.! Le jeu le plus loufoque et le plus saignant de tous les temps! Seul, ou bien accompagné d'un de

vos amis, il faudra faire de véritables cartons à l'aide de nombreuses armes, de la mitraillette au lance-roquettes. Dans une arène fermée, constituée de plusieurs salles, vous pourrez en ouvrir les portes, en abattant à chaque fois tous les bonhommes devant vous. Fort heureusement, des bonus de rapidité, d'invulnérabilité ou encore de tirs multiples, vous aideront à accomplir au mieux votre tâche. Et quand vous aurez rencontré, ne serait-ce que le premier Mutoïd Man, vous allez comprendre votre malheur! Il paraît invincible. Allez, bon carnage!



Le temps est venu de faire vos comptes, en grille-pain, calculatrice et regard constant.

SMASH TV

EDITEUR • FLYING
EDGE

MACHINE • GAME GEAR

GENRE • ARCADE

DIFFICULTÉ

DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

1

NOMBRE DE

JOUEURS • 1 OU 2

(CABLE)

CONTINUES

7



• Des musiques assez marrantes. Le fun!



• Des sprites minuscules. La maniabilité du personnage laisse à désirer. Une difficulté mal dosée.



GRAPHISMES

Sur GG, on a rarement vu aussi mauvais! Mais il faut dire qu'avec des sprites aussi petits, on ne pouvait pas faire beaucoup mieux.



ANIMATION

Assez bonne, même si une différence notable se fait sentir entre le déplacement des Mutoïd et vous.



SON

Certainement le point le plus positif. Sans digit vocale, les musiques et les sons n'en restent pas moins bien réussis.



MANIABILITE

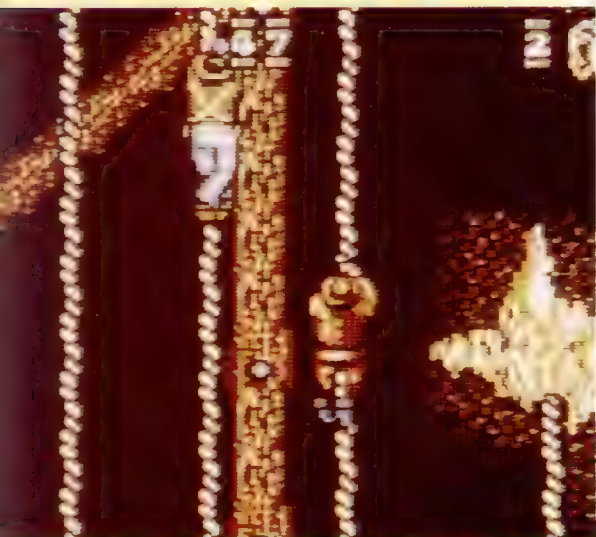
Loin d'être pleinement satisfaisante, même avec les trois modes de contrôle différents.

GLOBAL

68%

Game Gear

si, il faudra timing d'enfer, si vous ne voulez pas vous retrouver tout en baaaaaas!! A bon entendeur, salut!



INDIANA JONES

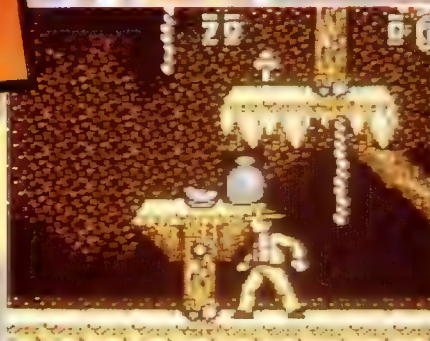
AND THE LAST CRUSADE



Dans le Château Nazi de Brunswald, vous devrez apprendre la grimpe! Faites vite, le temps va vous manquer!

THE MAN WITH THE HAT IS BACK

Après les multiples tribulations de notre cher Docteur Jones, à travers toutes les contrées de la Planète, revoici donc notre héros favori, empêtré dans de bien beaux draps! Il vient, en effet, de recevoir de Venise, une lettre de son père lui laissant penser qu'il est en très grande difficulté. Comme Indy sait lire entre les lignes, et qu'il sait aussi dans quelle "manigance" son père s'est fourvoyé, il ne lui faut pas trop de 2 heures pour se préparer à partir à sa recherche. Dans l'avion qui le mène en Italie, Indiana a le temps de voir ce que son paternel était en train de rechercher avec Ah, voici enfin la Croix de Coronado. Elle doit avoir des pouvoirs fabuleux pour que tout le monde se donne tant de peine pour la retrouver. D'ici, vous ne pourrez pas l'atteindre. Allez vers la gauche, puis prenez la première corde qui va en haut. Sur votre droite, vous aurez un autre passage!



une aussi grande frénésie: le Saint Graal! Il a également tôt fait de comprendre que les Nazis étaient également sur le coup. Le Führer a effectivement ordonné à sa garde favorite de faire des fouilles dans des endroits dont les noms sont tenus secrets. Votre unique but, outre celui de sauver votre père, sera également de retrouver la Coupe d'Or ciselée du Graal, ainsi que le Bouclier du Croisé et, bien sûr, la Croix de Coronado qui sera au menu de votre première escapade. Armé de votre fouet et de vos poings, la lutte risque d'être chaude!

Je suis vraiment ce que l'on appelle un Fan d'Indy. Depuis les jeux d'aventure sur micro (et bientôt sur SFC, j'espère!) jusqu'aux jeux de plates-formes sur console SEGA, je prends un pied intégral avec tout ce qui touche au monde de Jones. Dans ce jeu, ce qui frappe avant tout, c'est la grandeur des personnages. Elle prend quasiment 1/3 de l'écran! Avouez que cela change des Lemmings... D'autre part, le côté aventure n'est pas totalement absent, puisque vous pourrez choisir de récupérer ou non les objets sacrés. De toute façon, pour qu'ils soient en votre possession, il vous faudra être assez malin car les différents niveaux sont très tortueux et bourrés d'ennemis. Le programme reprend exactement ce qui se faisait déjà sur micro. Ce qui est dommage pour ceux qui connaissaient déjà. Pour les autres, je leur dirai, avant de se lancer, qu'il existe quelques endroits vraiment très délicats, où passer relèvera vraiment de l'Alchimie!

A cause de cela, ce jeu est honnête, mais sans plus.

TRAZOM



INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

EDITEUR • US GOLD

GENRE • PLATES FORMES

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES • 3



- La grande taille des sprites, inhabituelle sur une portable.
- Une très bonne maniabilité.

- Les superbes musiques du film!
- Une grande variété d'actions et de niveaux.



- Certains passages vraiment délicats!

16

GRAPHISMES

Les sprites des personnages sont énormes comparés à ce qui se fait d'habitude sur la Game Gear.

15

ANIMATION

Elle n'est pas à proprement parler géniale. Le héros semble être en apesanteur lorsqu'il saute!

17

MANIABILITE

Là aussi, on est assez comblé pour une GG: Indy se laisse manier assez aisément, sans nous jouer de mauvais tours.

16

SON/BRUITAGE

Les superbes musiques du film sont présents ici aussi, et on en est très ravi. Les quelques autres sons sont eux moyens.

GLOBAL

74%

SUPER NES USA

SUPER NES USA + Prise p  riel + 1 manette 990 F
SUPER NES USA + Prise p  riel + 2 manettes + Mario tv 1 290 F
SUPER NES USA + Prise p  riel + 1 manette + Street fighter 2 1 380 F
MANETTE CAPCOM / 6 BOUTONS : 590 F - MANETTE SF3 : 149 F
SUPERSCOPE 529 F

ADDAMS FAMILY	495,00	PLAY ACTION FOOTBALL	469,00
ADDAMS FAMILY 2	495,00	POWER MOVES	495,00
AMAZING TENNIS	495,00	PUSHOVER	495,00
BATMAN RETURN	TEL	Q BERT 3	495,00
BATTLE CLASH (SUPERSCOPE)	395,00	RAMPART	495,00
BATTLETOADS	TEL	ROAD RUNNER DEATH VALLEY	495,00
BEST OF THE BEST	495,00	ROAD RIOT	495,00
BULL VS BLASERS	495,00	ROBOCOP 3	495,00
CALIFORNIA GAMES	495,00	ROMANCE OF 3 KINGDOM	495,00
CAPTAIN OF AMERICA	495,00	SIM CITY	469,00
CHESTER CHEETAH	549,00	SIM EARTH	549,00
CHUCK ROCK	465,00	SIMPSON'S NITEMARE	495,00
COOL WORLD	495,00	SIMPSON'S KRUSTYS FUN HOUSE	469,00
CONTRA III	495,00	SKULJAGGER	495,00
FATAL FURY	TEL	SONIC BLASTMAN	495,00
FINAL FANTASY 2	549,00	SOUL BLAZER	549,00
FINAL FANTASY MYSTIC QUEST	395,00	SPACE MEGA FORCE (SUPER ALEST)	495,00
GAME GENIE (SNES)	549,00	SPANKING QUEST	490,00
GOAL	495,00	SPIDERMAN X MAN	495,00
GODS	495,00	STAR FOX	TEL
GUN FORCE	495,00	STREET COMBAT	TEL
HIT THE ICE	TEL	SUPER BATTLE TANK	469,00
JIMMY CONNORS	495,00	SUPER BUSTER BROTHER	539,00
JOE & MAC	495,00	SUPER DOUBLE DRAGON	495,00
JOHN MADDEN 93	495,00	SUPER GOAL	495,00
KABLOO EY	495,00	SUPER STRIKE EAGLE	TEL
LETHAL WEAPON 3	495,00	SUPER VALIS IV	TEL
MARIO IS MISSING	TEL	TAZMANIA	TEL
MICKEY MISTICAL QUEST	539,00	TERMINATOR	495,00
MIGHT AND MAGIC II	TEL	TERMINATOR 2	495,00
NBA ALL STAR CHALLENGE	495,00	THE DUEL	495,00
NBA BASKET BALL	529,00	TOM & JERRY	495,00
NHLPA 93	495,00	TURTLES IV	495,00
OUTLANDER	TEL	UNIVERSAL SOLDIER	TEL
OUT OF THIS WORLD	469,00	WARP SPEED	495,00
PHALANX	449,00	WINGS COMMANDER	539,00
PILOT WINGS	449,00	WINGS 2	495,00
		X ZONE (SUPERSCOPE)	419,00

SUPER PROMO !

STAR WARS	TEL	MARIO KART	449,00
ACTRAISER	395,00	NCAA BASKETBALL (DUNK SHOT)	449,00
ARCANIA	349,00	PIT FIGHTER	299,00
BILL LAMBEEN'S BASKETBALL	250,00	POPULOUS	299,00
DESERT STRIKE	449,00	RACE DRIVING	345,00
FINAL FIGHT	449,00	STAR FOX	TEL
F ZERO	390,00	STREET FIGHTER II	390,00
GHOULS AND GHOSTS	390,00	SUPER R TYPE	299,00
GRADIUS III	290,00	UN SQUADRON	449,00
JAMES BOND JR	345,00	YS III	390,00
		ZELDA 3	390,00

ACCESSOIRES

- HANDY BOY 329 F**
- MANETTE PRO 5 : 349 F**
6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM
- BATTERY PACK 149 F**
+ ALIMENTATION SECTEUR POUR GAMEBOY
- 2 MANETTES PRO 6 SANS FIL 299 F**
+ CONTROLEUR INFRAROUGE POUR MEGADRIVE

GENIAL !!!

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
 permettant d'utiliser les cartouches US et japonaises
fonctionne aussi avec SUPER MARIO KART
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 149 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 89 F
AVEC DEUX CARTOUCHE ACHETEEES : GRATUIT

SUPER FAMICOM

STAR FOX	TEL	OUT OF THIS WORLD	449,00
ADVENTURE OF SANDIEL	495,00	PARODIUS	495,00
AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING	590,00	PHALANX	495,00
ALIEN VS PREDATOR	549,00	POPULOUS II	549,00
COMBATRIBES	490,00	POWER ATHELETE	469,00
CONTRA SPIRIT	469,00	RAMNA 1/2	490,00
COSMOGANG THE VIDEO	490,00	RETURN OF DOUBLE DRAGON	495,00
2020 SUPER BASEBALL	TEL	RUSHING BEAT 2	549,00
DRAGON DALL 2	TEL	SKY MISSION	495,00
EXHAUST HEAT 2	TEL	SONG MASTER	449,00
FIRST OF NORTH STAR 6	549,00	SUPER F1 CIRCUS	549,00
HUMAN GP	490,00	SUPER PANG	490,00
JOE & MAC II	549,00	SUPER TETRIS	TEL
LOONEY TOON	495,00	SUPER VOLLEY BALL 2	590,00
MICKEY MAGICAL ADVENTURE	539,00	TINY TOON	549,00
NIGEL MANSEL GP	TEL	VALKEN	549,00
		WORLD CLASS RUGBY	590,00

GIGA PROMO !

PRINCE OF PERSIA 350 F	ROCKETTER 199,00
AXELAY 395,00	ROYAL CONQUEST 250,00
BRASS NUMBER 395,00	RUSHING BEAT 299,00
CAMELTRY 299,00	SMASH TV 299,00
CASTLEVANIA IV 299,00	SOUL BLADER 199,00
DINA WARS 290,00	STREET FIGHTER II 549,00
FLYING HERO 395,00	SUPER CUP SOCCER 299,00
HOOK 395,00	SUPER WRESTLMANIA 299,00
IMPERIUM 250,00	THE KING OF THE RALLY 399,00
LEMMINGS 250,00	TOP RACER 350,00
	TURTLES IV 449,00

SUPER NINTENDO

ROBERT STRIKE	499,00	SUPER PGA GOLF	419,00
DRAGON'S LAIR	549,00	SUPER SWIV	439,00
JIMMY CONNORS	419,00		

GAME BOY

GAME GENIE 490 F

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

F1 RACE + ADAPTATEUR 4 P 199 F

ADDAMS FAMILY	239,00	MOUSE TRAP HOTEL	239,00
ALIEN 3	239,00	MR DO	239,00
ALL STAR CHALLENGE 2	239,00	NINJA TURTLE 2	239,00
ALLEWAY	195,00	OUT OF GAS	239,00
ALTERED SPACE	150,00	PIT FIGHTER	239,00
BATMAN RETURN	239,00	PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
BATTLE TOADS	239,00	PRINCE OF PERSIA	239,00
BEETLE JUICE	239,00	RESCUE OF PRINCESS	150,00
BEST OF THE BEST	239,00	ROBOCOP II	239,00
BLADES OF STEEL	239,00	ROGER RABBIT	239,00
BURGERTIME	195,00	R TYPE II	199,00
CAPTAIN OF AMERICA	239,00	SIMPSON'S	239,00
CASTLEVANIA 2	239,00	SIMPSON'S 2	239,00
CHESSMASTER	239,00	SOCCERMANIA	195,00
DARKMAN	195,00	SPEEDBALL 2	239,00
DOCTOR FRANKEN	239,00	SPIDERMAN 2	239,00
DOUBLE DRAGON 2	239,00	SPY VS SPY	239,00
DOUBLE DRAGON 3	239,00	STAR WARS	239,00
DOUBLE DRIBLE	239,00	SUPERMARIOLAND	195,00
DUCK TALES	239,00	SUPERMARIOLAND II	259,00
EMPIRE STRIKES BACK	259,00	SUPER RC PRO AM	140,00
FINAL FANTASY ADV	259,00	SUPERSTAR 2	239,00
FINAL FANTASY LEG 2	259,00	SWAP THING	239,00
FINAL FANTASY LEG	259,00	TENNIS	195,00
GREMLINS 2	220,00	TERMINATOR II	239,00
HOOK	239,00	TINY TOON	239,00
HUMANS	239,00	TOM & JERRY	239,00
JETSON'S ROBOT PANIC	239,00	TOP GUN	239,00
JOE MAC	239,00	TOXIC CRUSADER	239,00
KIRBY'S DREAM LAND	195,00	TRACK FIELD	239,00
KRUSTY FUN HOUSE	239,00	ULTIMA	259,00
KINGDOM CRUSADE	239,00	WAVE RACE	239,00
LOONEY TUNES	239,00	WORLD CUP SOCCER	239,00
MARBLE MADNESS	239,00	WORD ZAPP	239,00
MEGAMAN 2	239,00	XENON 2	239,00
MEGAMAN 3	259,00	YOSHI	195,00
MICKEY MOUSE 2	195,00	YOSHI COOKY	195,00

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 840 F

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 99 F

ALIEN 3	385,00	GREEN DOG	379,00	RUGBY II	TEL
AMAZING TENNIS	TEL	HOME ALONE	385,00	SHINOBI 2	425,00
AQUATIC GAMES (J POND III)	395,00	INDIANA JONES	385,00	SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	395,00
ATOMIC RUNNER	395,00	JAMES BOND	TEL	SLIM WORLD	385,00
BART SIMPSON	385,00	JENNIFER CAPRIATIS	385,00	SPEED BALL 2	385,00
BATMAN REV. JOKER	385,00	JOHN MADDEN 93	385,00	SPLATTER HOUSE II	329,00
BIOHAZZARD BATTLE	345,00	LAND STAIKER	449,00	SPLATTER HOUSE III	TEL
BOND 007	385,00	LEMMING	425,00	SUPER HIGH IMPACT	385,00
CAPTAIN OF AMERICA	425,00	LHX ATTACK CHOPPER	385,00	SUPER KICK OFF	385,00
CHAKAN	395,00	LITTLE MERMAID	379,00	SUPERMAN	385,00
CHUCK ROCK	385,00	LOTUS TURBO CHALLENGE	395,00	SUPER SMASH TV	385,00
CHIKI CHIKI BOY	379,00	MENAGER + cartouches 6 jeux	469,00	TALE SPIN	385,00
CRUE BALL	345,00	MICKEY CASTLE	249,00	TAZMANIA	389,00
CRYING	345,00	MICKEY ET DONALD	385,00	TERMINATOR	449,00
DRAGON'S FURY	395,00	NHL PA HOCKEY	369,00	T2 : ARCADE GAME	385,00
EUROPEAN CUP SOCCER	385,00	OUTLANDER	425,00	THUNDER FORCE IV	385,00
FATAL FURY	495,00	OUT OF THIS WORLD	TEL	THUNDER PRO WRESTLING	249,00
FLASHBACK	TEL	OUT RUN 2019	TEL	TINY TOON	TEL
GALAXY FORCE 2 60 Hz	190,00	PREDATOR 2	395,00	TITI ET GROS MINET	385,00
GHOULS N GHOSTS	345,00	POWER ATHELETE (Deadly Moves)	465,00	USA TEAM BASKETBALL	385,00
GLOBAL GLADIATOR	385,00	POWER MONGER	385,00	WORLD CUP SOCCER	250,00
G LOC	385,00	RISKY WOOD	385,00	WORLD TROPHY SOCCER	425,00
GOLDEN AXE III	TEL	RAMPART	399,00	X MEN	TEL
GRAND SLAM	299,00	ROAD RASH II	385,00		

MEGA PROMO !

SONIC 2	299 F	STREET OF RAGE 2	379 F
BLOCK OUT	99,00	KID CHAMELEON	190,00
ALISIA DRAGON	199,00	MASTER OF MONSTERS	190,00
ARROW FLASH	149,00	MERCS	149,00
ATOMIC ROBOKID	179,00	MOONWALKER (Cartouche française)	199,00
AYRTON SENNA GP	280,00	OLYMPIC GOLD	199,00
BADOMEN	190,00	ZERO WING	149,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	249,00	QUACK SHOT DONALD	190,00
BUBSY	379,00	ROAD RASH	199,00
CALIFORNIA GAMES (Cartouche française)	199,00	SAINT SWORD	179,00
CRACK DOWN	150,00	SONIC	150,00
DARIUS II	190,00	STIDER (cartouche française)	199,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL	199,00	SUPER MONACO GP	199,00
EA ICE HOCKEY	199,00	SWORD OF SWOON	149,00
ECCO LE DAUPHIN	379,00	THUNDERFORCE III	259,00
F1 CIRCUS	190,00	TOKI	199,00
GOLDEN AXE 2 (Cartouche française)	199,00	TOE JAM EARL	199,00
GYNOUG	199,00	TURBO OUT RUN (cartouche française)	199,00
HELL FIRE	190,00	UNDEADLINE	190,00
J MADDEN 92	199,00	VERITEX	179,00
JORDAN VS BIRD	295,00	WANI WANI WORLD	190,00
KLAX	149,00	WONDERBOY 3	150,00

**ARRIVAGE DE NOUVEAUTES
TOUTES LES SEMAINES
N'HESITEZ PAS A
NOUS CONTACTER !**

**LIVRAISONS RAPIDES
PAR COLISSIMO**

**ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT**

Bon de commande à envoyer à **ESPACE 3 VPC** - Rue de la voyette - centre de gros n°1- 59818 LESQUIN Tel : 20 87 69 55

CONSOLES & JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Carte bleue
☐ Contre-remboursement + 35 F

SIGNATURE :

(parents pour les mineurs)

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL 1 990 F

+ Alimentation 220 V

NEO GEO + PRISE PERITEL 2 490 F

+ NAM 1975 + Alimentation 220 V

MANETTE 420 F
MEMORY CARD 199 F

ART OF FIGHTING	1490,00
BLUES JOURNEY	690,00
BURNING FIGHT	690,00
LAST RESORT	1390,00
MUTATION NATION	1390,00
EIGHT MAN	790,00
FATAL FURY	990,00
FATAL FURY II	1490,00
FOOTBALL FRENZY	990,00
KING OF MONSTER II	1390,00
MAGICIAN LORD	690,00
TRASH RALLYE	890,00
SUPER BASEBALL 2020	690,00
SUPER SIDE KICKS	1490,00

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC 2 + LOUPE 1 090 F

ALIMENTATION SECTEUR 69 F

ALIEN 3	265,00
BART VS MUTANT	265,00
BATMAN RETURN	245,00
CHUCK ROCK	245,00
DONALD DUCK	190,00
INDIANA JONES	265,00
LEMMINGS	245,00
MICKEY DONALD	245,00
MICKEY...ILLUSION	190,00
MONSTER WORLD 2	190,00
OLYMPIC GOLD	215,00
OUT RUN	190,00
PREDATOR 2	265,00
PRINCE OF PERSIA	265,00
SHINOBI II	245,00
SONIC	215,00
SONIC 2	245,00
STREET OF RAGE	245,00
SUPER MONACO GP 2	215,00
SUPER SPACE INVADER	265,00
TAZMANIA	265,00
TERMINATOR	265,00
WIMBLEDON	245,00

NOMBREUX TITRES EN STOCK, NOUS CONTACTER

ADAPTATEUR POUR MASTER SYSTEME 99 F

MEGA CD

MEGA CD 1 990 F

MEGA CD + 1 titre au choix 2 390 F

+ alimentation 220 V

4 JEUX EN 1	549,00
AFTER BURNER III	489,00
BLACK HOLE ASSAULT	450,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	450,00
ERNEST EVANS	299,00
FINAL FIGHT	489,00
HEAVY NOVA	299,00
PRINCE OF PERSIA	450,00
ROAD BLASTER	489,00
SOL FEACE	290,00
SUPER LEAGUE	450,00
THUNDER STORM FX	450,00
TIME GAL	489,00
WONDER DOG	450,00

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

AGE : Téléphone :

Je joue sur :

SUPER NINTENDO ☐
SUPER NES ☐
MEDAGRIVE ☐

SUPER FAMICOM ☐
NES ☐
MASTER SYSTEM ☐

MEGA CD ☐
GAME BOY ☐
GAME GEAR ☐

Numéro :

Date de validité :

Signature :

Game Boy



Le monde à parcourir s'appelle plutôt Bonk. Disons qu'il n'est pas au bout de ses poives. Chaque monde est composé de sous-niveaux et de Buns de fin.

ÇA VA PAS LA TÊTE !

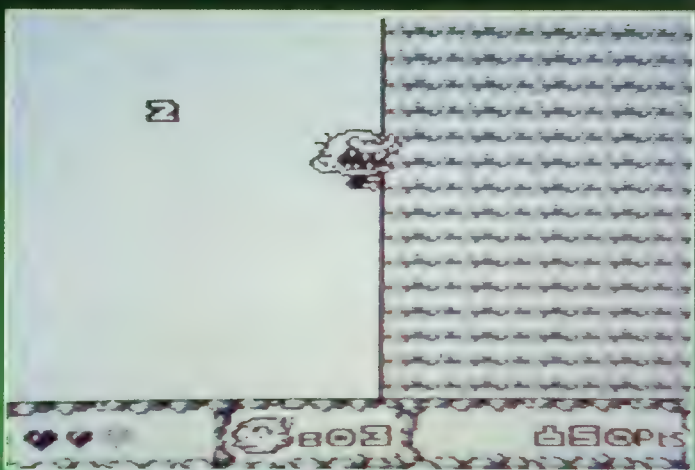
BC Kid est une saga que les possesseurs de PC Engine connaissent bien, vous y tenez le rôle d'un homme préhistorique plutôt rigolo, au look très Chralie Brown pour ceux qui connaissent Snoopy. Pour ceux qui ne connaissent pas, sachez que PC Kid, rebaptisé BC Kid pour la version Game Boy, est un petit homme au crâne rasé et énorme. Il se balade toujours en pagne préhistorique et possède une arme redoutable: sa tête. BC Kid est, en fait, le roi incontesté des coups de boule! Son crâne est tellement large qu'il peut s'en servir pour écraser ses ennemis. Dans le jeu présent, qui est un melting-pot des deux premiers jeux sur NEC, vous devez faire face à l'ennemi juré de Bonk: le Roi Drool. Et qu'a-t-il fait le Roi Drool? Eh, bien sûr, il a capturé la Princesse dans le but de gouverner le pays des Dinosaures. Une fois de plus, on se retrouve en plein Club Dorothee en matière de scénario! Vous allez donc guider notre grosse tête dans un jeu de plates-formes en vue de profil et à scrolling multidirectionnel, composé de passages secrets et d'éléments naturels toujours plus difficiles à passer.

BC KID



BONUS STAGE

Vous trouverez quelques Bonus Stage dans le jeu. Celui-ci, par exemple, vous demande de grimper à une falaise avec les dents, en moins de 10 secondes.

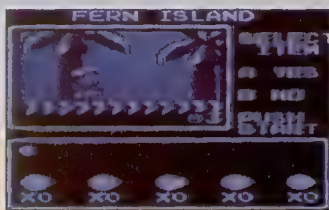


Il est possible de passer par trois autres fins normales, l'état Final-Hum Bonk et l'état Invincible-Sourire. Sur ce dernier, il se trouve dans la troisième état, le stade ultime de transformation. Lorsque l'on voit un petit globe, Bonk passe dans son état Final-Hum Bonk, c'est-à-dire que son corps est deux fois plus puissant et il a une vitesse de déplacement accrue. Lorsque l'on voit un petit globe, Bonk passe dans son état Invincible-Sourire, c'est-à-dire qu'il est invincible et qu'il peut passer à travers les murs. Si vous voulez savoir plus, consultez le site 'WWW' qui vous donnera toutes les informations sur ce jeu.

FACE

BC KID VS ADVENTURE ISLAND 1

Les deux jeux se ressemblent comme deux gouttes d'eau, aussi il est bien difficile de les départager, techniquement parlant. Ils ont le même défaut: les graphismes des décors sont un peu arides. Mais ils ont aussi les mêmes qualités: il s'agit de vrais jeux de plates-formes à progression dans la plus pure tradition. Ils se terminent aussi vite, quand on est très habitué. Je choisirai, personnellement, PC Kid pour l'ambiance et pour le personnage que j'affectionne particulièrement depuis longtemps.



D

Lorsque Bonk a une grosse faim, il mange les murs, ça le calme! En fait, Bonk peut se servir de ses dents et de sa mâchoire puissante pour grimper aux murs trop hauts pour sauter dessus.



Les trois cœurs en bas à gauche représentent votre état de santé. Lorsque vous touchez un ennemi, vous voyez un cœur diminuer mais pas disparaître d'un coup, c'est toujours ça!

Un petit tour dans les menus ne fait pas de mal. Vous ne faites pas que sauter et marcher sur différentes plates-formes de sol dans BC Kid: vous naviguez sur les menus, vous remettez les choses d'ore, etc...

Cela fait vraiment plaisir de retrouver BC Kid sur Game Boy. Etant, à ce propos, un adepte des jeux de plates-formes de ce genre et ayant joué comme un fou aux versions NEC, je ne pouvais qu'attendre avec anxiété cette conversion. Eh bien, c'est réussi! Même si les graphismes sont un peu légers en détails et que l'on ne se trouve pas face à un jeu techniquement révolutionnaire, on retrouve quand même toute l'ambiance du jeu original et ce, dans un contexte technique tout à fait honorable. Je ne vous parle pas des musiques, elles sont génialement drôles. Bon j'y retourne là, je ne l'ai pas terminé. !

OLIVIER



Pur jeu de plates-formes, BC Kid est l'un des titres les plus dynamiques de ces derniers temps sur Game Boy. Même si on peut lui reprocher des graphismes parfois un peu simplistes, on tombe très vite sous le charme de cet homme préhistorique à la tête dure comme un rock. Déjà superbe sur PC Engine, on raffolera également de cette production de Hudson Soft sur Game Boy. Les animations sont "nickels" et c'est un plaisir permanent de diriger Bonk dans ce dédale forestier. Au niveau musical, on ne peut aussi qu'être satisfaits par BC Kid. Le jeu est d'une maniabilité extrême et l'on peut pratiquement faire faire à la vedette tout ce qu'on veut quand on le veut sans s'arracher les poils du nez. Entraînant et réellement hyper sympathique, BC Kid est un jeu qu'il faut posséder lorsqu'on a une Game Boy.

J'M DESTROY



Le jeu est tout bonnement l'un des plus amusants que j'ai jamais joués. BC Kid peut être un jeu de plates-formes, mais c'est aussi un jeu de plates-formes qui est vraiment amusant.

BC KID

EDITEUR

HUDSON SOFT

GENRE • PLATES-FORMES

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES

INFINIS



- Toute l'ambiance de BC Kid sur Nec.
- Une prise en main excellente.



- Pad assez de détails graphiques dans les décors.

15

GRAPHISME

De beaux graphismes en ce qui concerne les personnages (on retrouve l'esprit original) mais des décors un peu vides de détails.

17

ANIMATION

C'est bien fluide !

18

SON

Les thèmes musicaux sont géniaux, entraînants et de bonne qualité.

18

MANIABILITE

On manie BC Kid dans la joie et la bonne humeur!

GLOBAL

86%

Game Boy

DES ALIENS, DES OEUFS ET DES REINES.

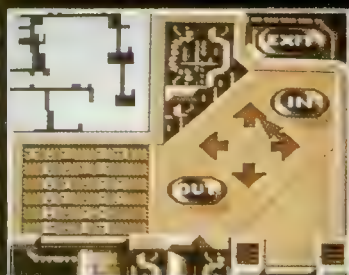
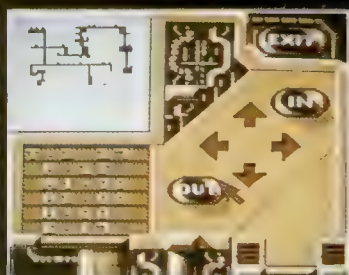
Voici Sigourney-Ripley dans ses oeuvres et, cette fois, sur Game Boy. Alien 3 vous propose de sauver une bande de truands emprisonnés dans une colonie pénitentiaire spatiale, Fury 161. Votre vaisseau s'est écrasé



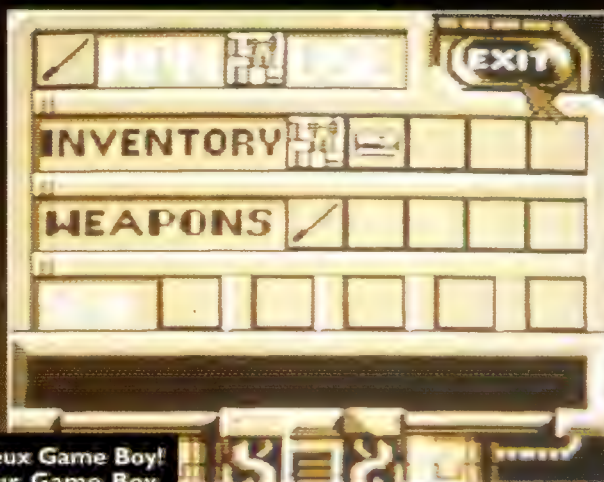
ALIEN 3

LA CARTE

Lorsque vous avez trouvé la carte, vous pouvez visualiser le plan du niveau du complexe dans lequel vous êtes. Une touche vous permet de voir un zoom de l'endroit où vous vous trouvez.



non loin de la colonie et êtes la seule survivante; vous voilà obligée de retrouver une meute d'aliens qui met à feu et à sang la colonie; chouette! En attendant un éventuel secours, vous allez devoir parcourir toutes les salles de cet immense édifice labyrinthique en récupérant des objets, des armes et en réfléchissant! Grâce à divers écrans d'informations, vous pourrez utiliser vos armes pour détruire les aliens et les objets pour vous sortir de là. Les points comptabilisés en fin de mission dépendent des prisonniers restants, ainsi que des Aliens, des oeufs et des Reines tués.



Décidément, ce mois est le mois des bons jeux Game Boy! La surprise est totale avec cet Alien 3 sur Game Boy. Adaptation fidèle du film, c'est la première adaptation console qui inclut un aspect aventure. Il ne s'agit pas, comme sur Megadrive, d'un jeu d'action en vue de profil dans lequel l'aventure se bornait à retrouver des prisonniers, non! Le jeu est en vue de dessus et vous devez guider Ripley dans un méandre de couloirs et de salles du complexe Fury 161. L'écran de choix des objets, la carte avec zoom, sont des éléments intéressants et vous passerez un temps fou à rechercher les bons objets. De plus, le fait de devoir tuer des aliens et leurs reines avec des armes récupérées n'enlève rien au côté génial de l'aventure. Bref, ce jeu est un petit bijou d'intérêt mais présente des graphismes difficilement adaptables sur Game Boy (trop fouillés, trop petits) et n'intéressera que les fanas du genre. J'en suis un!

OLIVIER



- Un jeu d'aventure / action de science-fiction, c'est tellement rare!
- L'ambiance du film se retrouve dans le jeu.



- Le jeu ne plaira pas à tout le monde.
- Des graphismes en vue du dessus, un peu petits.

15

GRAPHISME

Graphismes réalistes en vue de dessus, vous faisant découvrir un nombre impressionnant de salles. Nombreux petits détails.

15

ANIMATION

Pas de gros effets spéciaux mais une animation tout à fait acceptable pour des décors fouillés.

16

SON

On retrouve l'ambiance quelque peu tendue du film dans la bande sonore du jeu.

18

MANIABILITE

Le point fort du jeu qui permet de choisir les objets utilisés dans chaque main, très facilement.

GLOBAL

83%

« Alien 3 est un jeu d'aventure en vue de dessus, ce qui est rare pour un jeu de ce type. Les graphismes sont réalistes et la bande sonore est très bonne. Le jeu est très intéressant et permet de choisir les objets utilisés dans chaque main, ce qui est très pratique. »



ULTIMA games

le N° 1
à PARIS
de :

l'échange

21 rue de Turin - 75008
Tél. 42 94 97 14

- L'échange le moins cher de Paris dans nos vitrines spéciales "Discount échange".
- Prix fixe de nos échanges dans les vitrines "Discount échange" :
Sega : 49 F, Super Nintendo : 59 F, Néo Géo : 99 F, Nec : 39 F, Nec : 49 F
Lynx : 29 F, Master System : 39 F, Game Gear : 29 F, Gameboy : 29 F,
- Possibilité d'échanger des jeux d'une console pour des jeux d'une autre console : **nous consultez.**
- Nous acceptons l'échange du 2 contre 1.

Cote échange Mégadrive :

vente	achat
Alisia dragon	290 200
Alien storm	250 150
Aliens 3	290 200
Andre Agassi Tennis	350 250
Aquatic games	200 120
Arch rivals	250 150
Arrow flash	200 100
Atomic robo kid	200 100
LHX Attack chopp	200 100
Batman returns 2	350 250
Captain america	350 250
Carmen sandiego	200 100
Chuck rock	290 200
Cyber ball	200 120
Decap attack	200 120
Desert strike	290 200
Dinoland	200 120
Dolphin	350 250
Donald Duck QS	250 150
Double dragon	200 100
Dragon's fury	350 250
Dynamite duke	200 120
E-Swat	200 120
F-22 interceptor	250 150
Gain ground	150 50
Galaxy force 2	150 70
Golden axe	250 120
Golden axe 2	200 120
Green dog	250 150
Ind. Johns last crusade	350 250
Jen. Cap. tennis	300 200
Jewel master	200 100
Kid chameleon	300 200
Krusty's fun house	250 150
Lakers vs Bulls	350 250

Cote échange Super Nintendo :

vente	achat
Actraiser	200 100
Addams Family	290 150
Amazing Tennis	350 200
Axelay	390 250
Super scope	390 250
Best of the best	390 250
Bulls vs Blazers	390 250
Buster bros	290 150
Castlevania 4	290 150
Chuck rock	350 200
Contra 3	290 200
Darius Twin	250 100
Desert strike	290 150
D-Force	250 100
Dino city	290 150
Double dragon	290 150
Dragon ball Z	450 300
Drakken	290 150
Earth defense for	200 100
Final fight	250 100
Final fight guy	350 200
Final fantasy 2	350 200
F-zero	350 200
G.F. KO boxing	200 100
Ghouls & ghost	290 150
Goal	350 200
Gradus 3	200 100
Gun force	290 200
Hat trick hero	200 100
Hole in one golf	200 100
Home alone	200 100
Home alone 2	290 150
Hook	350 200
Human grand Prix	390 250
Hyper zone	200 100
Imperium	200 100
J. Connors Tennis	390 250
Joe and Mac	290 150
Ken 6	390 250
Kiki Kaikai	350 200
King of monsters	350 200
Krusty's fun house	290 150
Lemmings	290 150
Mario Kart	350 200
Mario World	200 100

Lemmings	290 200
Little mermaid	350 250
Maro Lemieux hockey	290 200
Mercs	250 150
Mickey and Donald	350 250
Castle of illusion	290 200
Moon walker	250 150
NHL hockey 93	350 250
Olympic gold	290 200
Paper boy	200 120
Populous	250 150
Predator 2	290 200
Rampart	250 150
Rastan saga 2	200 100
Revenge of Shinobi	250 150
Shadow of the beast	250 150
Shadow blasters	250 150
Shadow dancer	250 150
Side pocket	250 150
The Simpsons	290 200
Sonic	200 100
Sonic 2	350 250
Speed ball	290 200
Spider man	250 150
Street of rage	290 200
Street of rage 2	350 250
Street smart	290 200
Super Monaco GP	290 200
Super Monaco 2	350 250
Super volley ball	290 200
Tale spin	350 250
Taz mania	350 250
Team USA basket	350 250
Terminator 2	350 250
Terminator 3	350 250
Toe Jam & Earl	290 200
Two crude dudes	290 200
Wonder boy Mons. W.	200 100

Mickey Magical Quest	390 250
NBA basket ball Chal.	390 250
NHL hockey 93	350 200
Tetris	390 250
Tortues ninja 4	350 200
Olive et Tom	350 200
Out of this world	390 250
Parodius	350 200
PGA Tour golf	200 100
Pilot wings	350 200
Pit fighter	200 100
Power athlet	350 250
Prince of Persia	390 250
Qbert	200 100
Rampart	200 100
Ranma 1/2	390 250
Ranma 1/2 2	450 300
Rival turf	290 150
Road runner	390 250
Robocop 3	290 150
Rocketeer	200 100
The Simpsons	290 150
Smash TV	200 100
Super Soccer cha.	250 120
Sonic Blastman	450 300
Soul Blazer	200 100
Space Megaforce	390 250
Spiderman & Xmen	390 250
Star Wars	420 250
Street Fighter 2	450 300
Strike Gunner	200 100
Super off Road	200 100
Super Soccer	250 120
Super Tennis	250 120
Thunder spirits	200 100
Valken	390 250
Wing Commander	390 250
WWF Wrestlemania	450 300
Zelda 3	350 200

* pour les échanges Néo Géo, Nec
Master System, NES, Game boy,
Game Gear, Lynx : **Nous Consultez**

**Pour l'échange par
correspondance : Veuillez
contacter Steeve au 42 94 97**

l'occasion

5 bld Voltaire - 75011
Tél. 43 38 96 31

ACHAT OCCASION

- Nous achetons **COMPTANT** tous vos jeux et consoles au plus haut cours du marché.

Ex. : Mégadrive française complète : **450 F**

Super Nintendo française complète : **700 F**

Game Boy + 1 jeu : **300 F**

Jeux Mégadrive :

Tazmania, EA Hockey, Chuck Rock : **250 F**

Jeux Nintendo :

Street Fighter II, Axel, Ranma 1/2 : **300 F**

**Remplacez votre ancienne console
et tous vos jeux contre console et
jeux d'une autre marque**

**SANS RIEN
PAYER**

- Nous reprenons tous vos jeux Mégadrive contre des jeux Super Nintendo **sans rien payer.**
- Tous vos produits que nous rachetons peuvent entrainer immédiatement au magasin des **réductions** sur des produits neufs de votre choix.

VENTE OCCASION

**VOUS FEREZ DES AFFAIRES COMME
JAMAIS VOUS N'AVEZ VU**

CONSOLES

Mégadrive :	590 F
Super Nintendo :	790 F
Néo Géo :	1490 F
Game Boy :	350 F
Game Gear :	650 F
Lynx :	650 F

JEUX

Super Nintendo à partir de...	150 F
Mario, Castlevania 4, Lemmings	200 F
Mégadrive à partir de	70 F
Wonder boy, Gynoug, Golden axe	150 F
Lynx, Game Boy, Game Gear à partir de	70 F
Nec, Master System, NES à partir de	50 F

ACCESSOIRES

Joypad Sega :	49 F
Pro 2 :	69 F
Game adaptor :	49 F
Joypad Nintendo :	79 F
Dyna 1 :	99 F
Adaptateur universel :	49 F

Game Boy

KICK OFF, TIP OFF, MEME COMBAT!



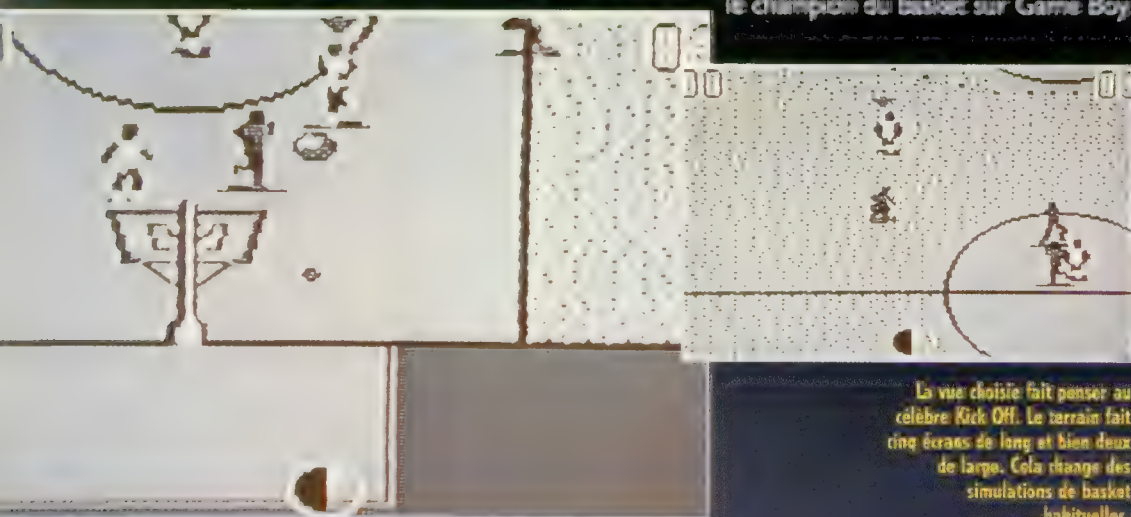
La carte du monde vous montre les différents pays de qui vous pouvez défendre les rouleurs en mode match simple.



Devant la recrudescence de simulations de basket sur Game Boy, il fallait aux spécialistes du genre une vraie simulation, davantage basée sur le réalisme que sur l'aspect arcade. Tip Off en est l'exemple parfait car il reprend l'esprit de son prédécesseur footballistique Kick Off. L'action est vue du dessus mais les joueurs sont en vue isométrique (ce qui n'était pas vraiment le cas de Kick Off). Leurs mouvements sont réalistes, ce qui vous permet de réaliser des passes précises et des sé-

TIP OFF

Les tirs au panier ne sont malheureusement pas toujours très précis avec ce mode de vue du dessus. Mais connaissez-vous vraiment des simulations de basket dans lesquelles le tir au panier est précis?



La vue choisie fait penser au célèbre Kick Off. Le terrain fait cinq écrans de long et bien deux de large. Cela change des simulations de basket habituelles.

Tip Off est un jeu qui existait quelques temps sur micro et qui proposait les mêmes caractéristiques que le célèbre Kick Off (football). Il était donc normal de le voir débarquer sur Game Boy. Le jeu est un peu déroutant au début, mais risque de passionner les vrais fans de basket car l'aspect simulation est bien mis en avant. L'animation est époustouflante et, malgré l'étroitesse de l'écran, les sprites des joueurs sont assez grands et superbement animés. Les passes sont bien rendues avec le ballon qui s'élève dans les airs. Le terrain me paraît un peu disproportionné par rapport aux joueurs, mais cela permet un plus grand espace de jeu et de meilleures combinaisons. Tip Off est un jeu rétro mais vise un certain public averti.

OLIVIER



Vous n'avez pas l'impression de jouer au basket dans Tip Off, vous pouvez aussi jouer à l'arcade des sports de basket à quatre joueurs. Il est même possible de l'installer sur la console.

TIP OFF

EDITEUR

IMAGINEER

GENRE • SIMULATION

SPORTIVE

DIFFICULTE

MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTE

5

NOMBRE DE

JOUEURS • 1 OU 2

CONTINUE

NON



- Une réalisme impressionnant.
- Une grande intensité de jeu.



- Une prise en main difficile pour les non initiés au genre Kick Off.



GRAPHISME

Les personnages sont bien détaillés et leurs mouvements nombreux. Le reste est un peu aride, c'est normal.



ANIMATION

Une excellente animation qui confère au jeu un réalisme rarissime.



SON

Pas de musique quand vous jouez, juste quelques pets de moustiques!



MANIABILITE

Les fans du basket en arcade seront un peu déçus, avec les Kick Off ou Tip Off.

GLOBAL

82%

Game Boy

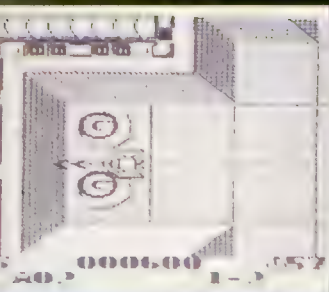
APPARENCE



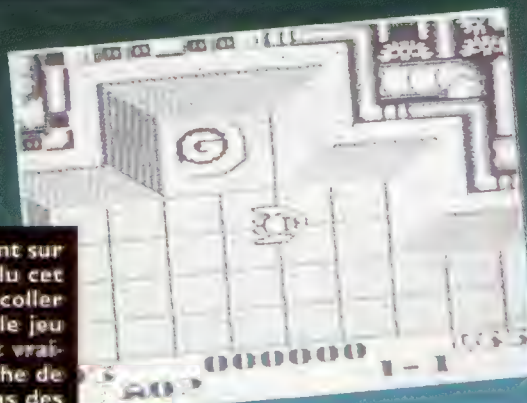
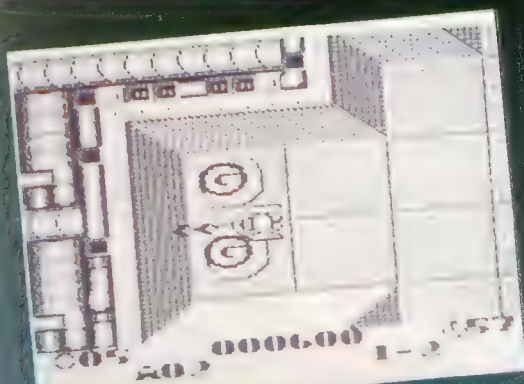
La jeune ingénue ne se doute pas qu'elle va être victime du coup de la panne.

Eric est super content car son père lui prête sa navette spatiale neuve pour sortir avec Natasha ce soir. La virée dans l'espace s'annonce plutôt bien, ça va draguer sec! Le soir arrivé, voilà nos deux étourneaux partis pour une petite balade intersidérale. Après quelques années lumière, le moteur toussote et Eric doit se résigner à avouer la terrible vérité à Natasha: il vient de lui faire le coup de la panne. Au lieu d'en profiter pour faire ce que font tous les héros habituels lorsqu'ils tombent en panne avec une nana, Eric se fait copieusement engueuler et se voit contraint d'aller à la recherche d'essence avec son bidon à la main. C'est là que vous intervenez. Vous devez traverser 64 niveaux en vue de dessus avec votre scooter spatial. Le but est de les traverser en temps limité et de récupérer de l'essence et divers items. Voilà!

OUT OF GAS



Vous devez tirer sur les items G pour récupérer de l'essence.



Voilà un jeu que personne n'attendait (comme souvent sur Game Boy) et dont personne ne voudra après avoir lu cet avis! Basé sur une bonne idée, le jeu n'arrive pas à décoller à cause du niveau technique très bas. Non pas que le jeu soit mal programmé mais surtout parce qu'il n'est vraiment pas porté sur les effets spéciaux et une débauche de graphismes superbes. Le principe du jeu ne casse pas des briques et l'on refait les mêmes gestes inlassablement. Bref, on s'ennuie, ce n'est spécialement beau, on s'oriente donc vers une daube. Mais le fait qu'il faille réfléchir sauve Out Of Gas en l'orientant davantage vers les jeux de réflexion.

OLIVIER



Il faut se débarrasser de tous les items G pour pouvoir aller plus loin. Les items seront à atteindre dans un ordre bien précis.

OUT OF GAS

EDITEUR • FCI

GENRE •

ACTION/REFLEXION

DIFFICULTE

MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE

1

NOMBRE DE

JOUEURS • 1

CONTINUES

PASSWORDS

NOMBRE DE NIVEAUX

64



• Je ne vois pas vraiment en fait!



• Pas de challenge véritable.
• Un jeu répétitif.
• Des graphismes délavés.



GRAPHISME

Pas vraiment la joie ce Out Of Gas car les graphismes sont répétitifs et un peu délavés.



ANIMATION

L'animation multidirectionnelle n'est pas fluide.



SON

Le son est à l'image du reste : pas franchement génial.



MANIABILITE

Une bonne maniabilité pour un jeu très moyen.



Game Boy

KONAMI + PARODIE = PARODIUS

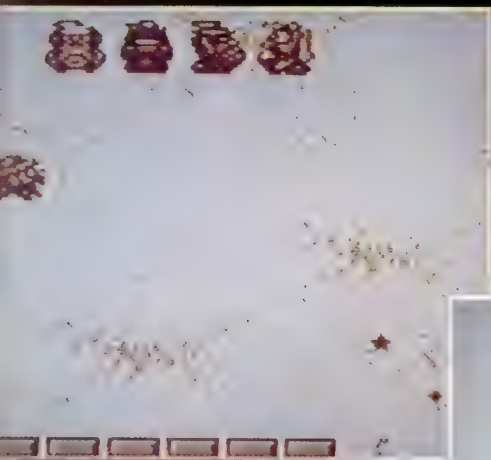


L'histoire se déroule en l'an 1992, il y a très longtemps donc! Vous êtes à la recherche de votre père mais cela, on s'en fiche un peu complètement, puisque ce qui nous intéresse, c'est de shooter de l'alien sans relâche!

L'illustissime Konami nous donne, ici, l'occasion de mettre en action nos instincts les plus violents en matière de shoot-them-up puisque la société nipponne nous a concocté un titre qui parodie ses propres succès dans le genre; qui parodie avec brio, qualité, mais surtout innovation. Les fanas retrouveront donc l'am-



PARODIUS



Ces vagues d'ennemis ravissant
à l'écran démontrent de stage et vous
permettent, si vous en voulez,
de les tuer, de leur
faire un peu de mal, de leur
faire un peu de bien, de leur
faire un peu de tout.

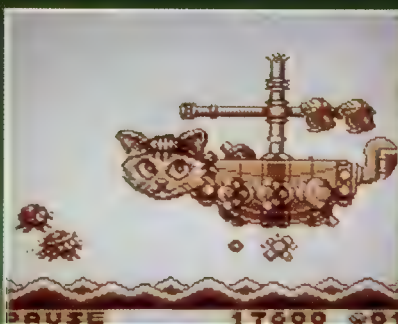
biance de Nemesis mais le tout dans une ambiance sonore et graphique complètement délirante. Dans Parodius, on s'éclate et on s'amuse! Il faut traverser les sept niveaux de jeu en vue de profil et en scrolling multidirectionnel, le plus souvent horizontal. L'armement est évolutif et l'on choisit (ou le programme le fait quand on choisit cette option) les armes, sachant que plus on attend, plus l'arme sélectionnée est puissante. Et en avant Tacata!



Parodius est
un jeu de
shoot-them-up
à la mode
des années
80, mais qui
a une touche
de modernité
dans son
graphisme et
son son.

Parodius est un des meilleurs shoot-them-up sur Super Famicom ainsi que sur cartouche NEC. Il fait, en tout cas, l'unanimité en ce qui concerne le délire cosmique qu'il nous propose. Vous prenez Nemesis et Salamander et vous les pastichez en leur infligeant les dernières techniques de programmation à la mode et vous obtenez ce cocktail délirant typiquement Konami. La conversion Game Boy est exemplaire, sublime, jouable, j'arrête! On retrouve tous les niveaux, les ennemis, les Boss et cet armement évolutif tiré de Nemesis et que je trouve particulièrement attractif. Les musiques sont à tomber par terre! Par contre, l'option permettant de jouer au niveau de son choix, dès le début du jeu, est un côté plus que négatif qui enlève au jeu une durée de vie acceptable. Dommage car le reste vaut le déplacement.

OLIVIER



Le jeu est très amusant et
très facile à jouer. Il est
très bien adapté au Game Boy
et permet de passer un bon
moment.

PARODIUS

EDITEUR • PALCOM

GENRE

SHOOT-THM-UP

DIFFICULTE

MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTE

3

NOMBRE DE

JOUEURS • 1

CONTINUES • INFINIS

NOMBRE DE NIVEAUX

7



• Tous les niveaux originaux.
• Des musiques stupéfiantes.

• Une qualité technique exemplaire.



• La possibilité de jouer à tous les niveaux à l'écran d'options, nul!

18 GRAPHISME

Tous les graphismes originaux ont été conservés et la qualité de ceux-ci est excellente même en quatre couleurs.

17 ANIMATION

Aucun problème d'animation même lors de la présence d'un nombre de sprites conséquent.

19 SON

Sublime! Des thèmes connus, repris d'une façon magistrale. On se marre et l'on apprécie la qualité excellente des sons choisis.

18 MANIABILITE

Maniement du vaisseau : sans le moindre problème et l'armement évolutif est génialement pratique.

GLOBAL

91%

ATTENTION... TU VAS POUVOIR MODIFIER LES REGLES DE TES JEUX VIDEO

TROIS MODELES COMPATIBLES SUR

CONSOLE NINTENDO® NES® 8 BITS

NOUVEAU

CONSOLE NINTENDO® GAME BOY® 8 BITS

SORTIE
MARS 93

NOUVEAU

CONSOLE SUPER NINTENDO® 16 BITS

SORTIE
MAI 93



 INVENTED BY
CODEMASTERS™

Game Genie™ et Codemasters™ sont des marques déposées de Codemasters Software Co. Ltd. utilisées sous licence.

Game Genie™ est un produit de Lewis Galoob Toys, Inc., et n'est ni fabriqué, ni distribué, ni licencié par Nintendo Co. Ltd. Nintendo, NES, Game Boy et Super Nintendo sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd. Game Genie™ est une marque déposée de Codemasters Software Co. Ltd., utilisée sous licence.

DISTRIBUE EN FRANCE PAR POWER GAMES

EN VENTE
PARTOUT

Game Boy

T'ES 800 OU T'ES 1000 ?

Terminator a été décliné sous toutes ses formes en films, en BD, en musique, en jeux vidéos, en tee-shirts, etc... En ce qui nous concerne, nous les épileptiques en danger de mort, nous avons joué à Terminator; Terminator II sur à peu près toutes les consoles, et la dernière version à la mode fut le jeu d'arcade T2, un Operation Wolf like. La Game Boy se



Pour détruire les Hunter-Killers, vous pouvez soit leur tirer dessus pendant longtemps, soit leur envoyer un ou deux missiles, c'est plus simple!

TERMINATOR II THE ARCADE GAME

EDITEUR • LJM

GENRE • ARCADE

DIFFICULTE

DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE

1

NOMBRE DE

JOUEURS • 1

CONTINUES • INFINIS

NOMBRE DE NIVEAUX

6



- Une adaptation héroïque d'un tel jeu d'arcade.
- Une action haletante.
- Des graphismes réussis.



- Un jeu rébarbatif, il faut aimer le genre.
- Où est le Game Boy Scope?

GRAPHISME

On retrouve un peu les superbes graphismes de T2 sur Game Boy (première version): décors fouillés, fins, réalistes.

ANIMATION

Des sprites très nombreux et pour cause: ennemis, explosions, balles, bombes, items et pas un pet de clignotements.

SON

Pas de musiques pendant le jeu, seulement des bruitages rébarbatifs, le bruit des mitrailleuses vous me direz!

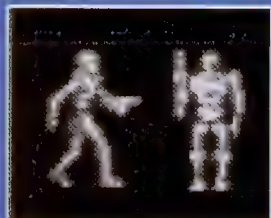
MANIABILITE

Une adaptation du jeu d'arcade difficile sur une portable. S'en tire bien. Il faut une prise en main.

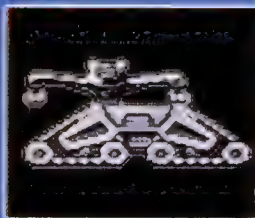
GLOBAL

80%

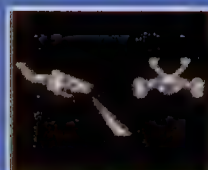
LES ENNEMIS DU FUTUR ET DU PRESENT



T-800 ENDOSKELETONS



GROUND
HUNTER-KILLERS



GROUND
HUNTER-KILLERS
MODEL 101
T-800
INFILTRATOR
ONES



SWAT TEAMS



T-1000 ADVANCED
PROTOTYPE

THE ARCADE GAME

devait de posséder ce titre malgré l'absence de phaser sur la portable de Nintendo, ce que je déplore haut et fort! En effet, après une version Menacer Sega et avant la version Super Scope de Nintendo, nous voilà avec un jeu Game Boy complètement destroy qui reprend le scénario du film T2. Vous ne jouerez, bien sûr, que les scènes d'action du film auxquelles ont été ajoutées d'autres séquences se déroulant en 2029. Vous êtes le meilleur pote de John Connor et devez, primo investir le complexe Skynet au cours de quatre missions périlleuses en 2029, puis envoyer dans le passé un T-800 pour sauver le petit John Connor des griffes du T-1000. Items d'armement à gogo et tirs de roquettes dans la tronche vous attendent dans ce jeu qui décoiffe.



Les décors de fond sont apocalyptiques au possible et très bien rendus. On dénote un effet de profondeur car les décors ont été imaginés en 3D, avec des ennemis qui arrivent du fond de l'écran.

Personne ne me dira le contraire: tous les jeux sont adaptés sur Game Boy, tous! Adapter, par exemple, la version arcade de T2 (avec mitraillette et tout!) sur une portable monochrome était une gageure. Eh bien, les développeurs ont, une fois de plus, prouvé que la Game Boy n'avait plus de secrets pour eux puisqu'ils nous ont conçu un petit bijou de violence ludique et de beauté graphique. Les fans retrouveront l'ambiance graphique du premier T2 sur Game Boy et l'action du jeu d'arcade. L'adaptation est réussie à 100 % mais je dois l'avouer, il faut vraiment aimer les jeux de tir (sans phaser!) pour apprécier T2, vous êtes prévenu.

OLIVIER



Game Boy

REMAKE-MAN CONTRE DÉJÀ-VU-MAN!

Le Dr Willy n'arrêtera jamais de faire parler de lui! Cette fois, il a pris le contrôle d'une importante plate-forme pétrolière. Son but est de creuser la croûte terrestre très profondément, afin d'utiliser le magma en fusion se trouvant au centre de cette Terre et s'en servir comme combustible pour ces diverses machines folles. Vous allez de nouveau avoir à intervenir pour stopper cette entreprise impossible et dangereuse



MEGAMAN III

LES QUATRE PREMIERS BOSS



SPARK MAN

C'est le domaine de l'électricité que vous traverserez dans ce niveau.



GEMINI MAN

Le Roi des animaux polaires! Mais ne vous trompez pas, il s'agit d'animaux robotisés. Megaman devra traverser un monde glace et bourré d'oiseaux ou de pingouins métalliques.



SHADOW MAN

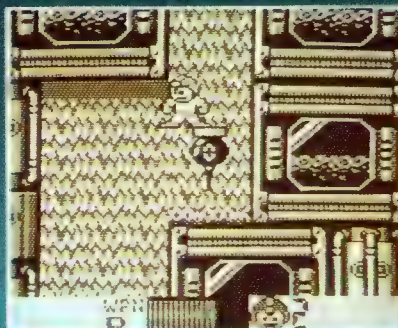
Shadow Man vous conduira dans un monde plein de bombes et qui vous plongera tout d'un coup dans le noir.



SNAKE MAN

Un monde tropical peuplé de serpents mécaniques.

pour la Terre. Comme d'habitude, le crazy Docteur est protégé par une meute de robots masters de son invention. Vous devez détruire, une à une, huit de ces créatures robotisées, chacune représentant un monde, soit un des huit niveaux du jeu. Megaman (vous!) possède son Mega Buster classique au début du jeu, mais pourra utiliser les capsules trouvées pour améliorer son armement. De plus, après avoir vaincu un Boss robot, il obtient la super arme de ce dernier. Il faut savoir que certaines armes sont utiles contre certains ennemis. Pour finir, sachez que les quatre premiers robots-masters (Gemini man, Shadow Man, Snake Man et Spark Man) sont issus de Megaman 3 sur NES et les quatre suivants (Dive Man, Dust Man, Drill Man et Skull Man) de Megaman 4, toujours sur NES (américaine).



Les années passent, mais les plates-formes, attendez que le compte à rebours (partant de 5) arrive à 1 et sautez dans les airs car la plate-forme est une bombe à retardement.

MEGAMAN III

EDITEUR

CAPCOM

GENRE • PLATES-FORMES

DIFFICULTÉ

MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

1

NOMBRE DE

JOUEURS • 1

CONTINUES

PASSWORDS

NOMBRE DE NIVEAUX

8



- De nouveaux passages impossibles!
- Techniquement parfait.

• Une saga sur Game Boy.



- Un peu trop dur quelquefois.

18

GRAPHISME

Nouveaux mondes à découvrir toujours dans le même esprit: décors métalliques et compliqués. Superbe! Mieux que T2.

16

ANIMATION

Aucun problème d'animation même si le nombre de sprites n'est pas toujours conséquent.

16

SON

Des thèmes différents pour chaque monde, entraînants et bien réalisés.

17

MANIABILITÉ

Si le jeu est difficile, ce n'est pas à cause de la maniabilité du personnage, c'est le genre qui veut ça.

GLOBAL

90%

Les années passent et Megaman est toujours là, égal à lui-même avec ses huit niveaux à traverser et ses pièges redoutables. Je devrais me plaindre d'un tel manque d'imagination de la part de Capcom qui tient, vraisemblablement, le bon filon mais je ne le peux. La raison en est simple: j'adore jouer les nouvelles aventures de Megaman chaque fois qu'elles reviennent sur Game Boy. Ici, il s'agit de la conversion exacte du mélange des Megaman 3 et 4 sur NES (américaine). En fait, l'imagination est intacte car même si le contenant est lamentablement identique, le contenu est nouveau et les pièges toujours plus machiavéliques. La réalisation est "Capcomienne", ce qui, pour les spécialistes, augure du meilleur. Bref, Megaman III, c'est pareil que Megaman II ou I mais c'est bon!

OLIVIER

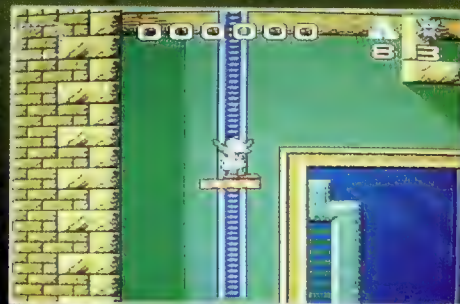


Megadrive

French Collection

UNE DERATISATION KRUSTILLANTE!

temps en tournée mondiale avec sa troupe du cirque de la ville (il est clown!) son retour au bercail lui révèle une vraie catastrophe. Toute sa maison est infestée de rats énormes et puants! Krusty est désespéré. Il fait aussitôt appel à tous les amis qu'il connaît, que ce soit Bart, Homer, Sideshow Mel ou encore Corporal Punishment. Tous se sont équipés d'instruments très efficaces, afin d'éliminer, d'une manière irréversible, tous ces rats gluants et encombrants. Ainsi, vous pourrez les voir se faire assommer par un coup de poing géant, se prendre une décharge de 20 000 volts dans les gencives, ou encore éclater comme des ballons. Mais c'est bien Krusty, tel le joueur de flûte, qui devra les "diriger" vers ces fameux pièges. A vous de découvrir les multiples moyens de les éliminer, vous verrez que ce n'est pas si évident que ça!



Krusty's SUPER FUN HOUSE



Et voilà, vous êtes K.O. pour quelque temps et vous voyez déjà 36 étoiles. Vous vous prenez pour une Star, ou quoi?



Voilà l'un des fameux pièges à ratier les plus... C'est notre ami Bart Simpson qui est chargé de les assommer. Quel fait est-ce?

A première vue, ce jeu peut paraître bizarre. Parce que figurez-vous que derrière ce soft typiquement plates-formes, se cache, en réalité, un jeu où vous devrez pas mal "phosphorer". Il faudra, en effet, passer le plus clair de son temps à rechercher les endroits où l'on pourrait piéger tous ces maudits rats. Vous n'avez pas fini de tourner en rond! Dans un scrolling multi-directionnel, la maniabilité est vraiment parfaite, et ne vous jouera pas de mauvais tours comme c'est le cas, assez souvent. Très plaisant graphiquement, il l'est également au niveau de la jouabilité et du fun. Il est très amusant de rechercher les mécanismes qui enverront les intrus à l'abattoir! Pas mal d'heures de jeu en perspective.

TRAZOM



KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

EDITEUR • FLYING EDGE
GENRE • PLATES FORMES
REFLEXION
MACHINE • FRANCAISE
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 60
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 3

Krusty sur une plate-forme mouvante! Attention à la tête.



- De très beaux graphismes.
- De belles musiques.
- Une maniabilité impeccable.
- Une grande durée de vie.



- On aime ou on n'aime pas!

16

GRAPHISMES

Les graphismes de Krusty sont très colorés et variés. Cela change quelque peu des jeux ternes et sans vie.

15

ANIMATION

Le personnage et les ennemis se déplacent très facilement dans les niveaux. Pas de ralentissement du côté de l'animation.

16

MANIABILITE

On fait faire ce qu'on veut à Krusty! Il répond au doigt et à l'oeil sans réticence. Par contre, sa façon de sauter fait qu'il reste assez longtemps en vol!

16

SON/BRUITAGE

Là non plus, rien à dire, c'est très bon. C'est typiquement dessin animé et l'on aime ça, la bonne ambiance!

GLOBAL
85%

Super Nintendo

ALONE IN THE HOUSE



Sauter sur les lits pour récolter tous les bijoux de ses parents, voilà une initiative qui est bonne! Ne le faites quand même pas trop souvent, ce n'est pas très solide un sommier!

I fallait bien que ça arrive un jour! Les parents d'un jeune teenager américain, ont lamentablement oublié leur progéniture, alors qu'ils s'apprêtaient à partir en vacances, quelque part dans la région des Bahamas. Si vous voulez mon avis, je les soupçonne légèrement d'avoir voulu être tranquilles!... Enfin, bref, notre petit Kevin (c'est son prénom), va vite comprendre ce qu'il en coûte d'avoir des parents tête en l'air! Dans son immense villa à multiples étages, le candide gamin aura tôt fait de se rendre compte qu'il n'est pas vraiment tout seul! Effectivement, deux pros de la cambriole, TSR et Olivier je crois, envisagent de faire main basse sur tous les objets de valeur de la belle demeure. Mais tel un chevalier sans peur et sans reproche, Kevin devra, à la manière de Bayard, défendre seul la place forte. Il faudra qu'il mette en lieu sûr tous

les objets brillants, susceptibles d'intéresser les malfaçons. A l'aide de vos armes destructrices, comme un pistolet à eau ou un lance-pierres, votre unique but sera de tout mettre en oeuvre pour faire fuir les intrus.

Home Alone



"Il jouait du piano à genoux, c'est peut-être un détail pour vous, mais pour lui ça veut dire beaucoup..." Muni de votre pistolet, vous allez faire chanter vos "visiteurs".



Comme vous l'avez tous compris, Home Alone est un véritable jeu de plates-formes. N'hésitez pas à grimper sur les étagères de votre armoire pour mettre en lieu sûr votre argent!

Je crois que maintenant, lorsque l'on dit "Home Alone", et pour peu que l'on soit assez au courant des sorties de films au cinéma, on pense tout de suite au movie sorti il y a maintenant quelque temps. C'est ce qu'a certainement dû se dire l'éditeur en sortant ce produit. Il est assez évident qu'il pensait surtout vendre un titre avant un jeu vidéo. Le résultat est que c'est plutôt lourd à digérer! A aucun moment, on est pris par le soft, quelle que soit l'action que l'on effectue. Sauter sur les lits, poser des pièges et récolter des parts de pizza, est loin d'être vraiment captivant. Une chose pourtant, les musiques rendent le jeu un petit peu plus attractif. A part ça, franchement, pas de quoi devenir fou; dans le genre plates-formes, on a vu cent mille fois mieux (cf Tyni Toons!) A éviter

TRAZOM



HOME ALONE

EDITEUR • T.HQ

MACHINE •

SUPER NINTENDO

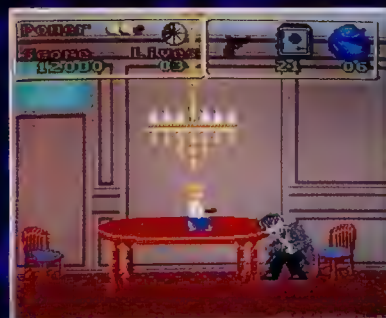
GENRE • PLATES FORMES

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES • 3



- Une bonne maniabilité
- Une bande son assez sympathique!



- Des graphismes assez pauvres
- Un intérêt proche du zéro!

11

GRAPHISMES

Vraiment du n'importe quoi! Tout semble trop "carré", rien n'est stylisé de belle manière. C'est pas beau, quoi!

15

ANIMATION

Là, ça peut aller. Ce n'est pas le Pérou, mais ça peut aller. Malgré tout, c'est encore un petit peu lent à mon goût.

16

MANIABILITÉ

On n'a pas de mal à emmener notre personnage où l'on veut. C'est bien le but d'une bonne maniabilité, non?

15

SON/BRUITAGE

Ouais, c'est valable, sans pour autant être extrêmement beau, on est tout de même satisfait.

GLOBAL

60%

Super Nintendo French Collection

Durant la phase de boot'om up, il faudra frapper avec ses poings et ses pieds; mais lancer des grenades sera aussi possible: visez juste, c'est tout!



contrées et de territoires à l'aide de machines assez éclectiques. De la baston à pied, en passant par le pilotage d'un hélico ou encore d'un hors-bord, jusqu'au jet surpuissant, vous n'allez pas chômer! Le combat final est proche!...

MY NAME IS B... DON OK!

James Bond Junior, le fils spirituel de James Bond, vous savez celui qui arrive à se démêler des situations les plus périlleuses, est enfin capable de voler de ses propres ailes. Avec les judicieux conseils de son cousin germain, il va devoir, à son tour, entrer dans le feu de l'action. Son but est d'aller éliminer un mystérieux Docteur qui est sur le point de s'emparer d'un trésor fabuleux. Vous me direz que tout le monde a le droit de découvrir des trésors, quand même! Oui, mais je vous rétorquerai aussitôt que d'une part, cet homme est recherché par Interpol et que, d'autre part, il envisage à l'aide de tout cet argent, de fabriquer l'arme de guerre la plus dangereuse qui ait été conçue. A un point tel, qu'à côté, la bombe atomique serait une plaisanterie! Il vous faudra donc parcourir pas mal de



là, c'est vous, et vous venez maladroitement de vous scrascher à bord de votre hélico. La meilleure façon de s'en tirer, c'est de larguer des bombes et de tirer des missiles en même temps. De plus, il est conseillé de voler assez haut!



On a vraiment l'impression que certains éditeurs ne progressent jamais dans la conception de leurs produits. Et c'est malheureusement le cas pour Toy Head Quarters. Depuis pas mal de temps déjà, il nous présente rarement des merveilles. Malheureusement, James Bond Jr ne fait pas à la règle et se retrouve, lui aussi, dans les jeux moyens. Même si les graphismes sont un peu plus beaux que d'habitude, on n'arrive pas à vraiment être accroché. Cependant, si vous désirez l'être, il faudra vous accrocher, le niveau de difficulté étant effectivement assez élevé. L'un des atouts de JBjr est incontestablement ses niveaux très différents, où l'on passe allégrement du boot'om up au shoot'om up. A part ça, il n'y a vraiment pas de quoi fouetter une souris verte; vous risqueriez de le regretter amèrement!

TRAZON

JAMES BOND JUNIOR

EDITEUR - T.HQ

GENRE - ACTION

TAILLE CARTOUCHE - 4 MB

DIFFICULTE - DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE - 1

NOMBRE DE JOUEURS - 1

NOMBRE DE NIVEAUX - 7

CONTINUES - 3



- La variété des actions
- Une maniabilité qui ne vous trompera pas
- D'assez bon graphismes



- Un jeu assez mesquin avec très peu de bonnes choses pour un oeil averti!

GRAPHISMES

C'est vraiment très moyen. On a vu vraiment beaucoup mieux sur Super Nintendo. Ils sont vraiment trop simples!

14

ANIMATION

Elle laisse, elle aussi, légèrement à désirer. Des animations assez saccadées par rapport à la moyenne.

14

MANIABILITÉ

Elle est relativement bonne dans l'ensemble. Avec le personnage ou les différents engins, il n'y a pas de mauvaise surprise.

16

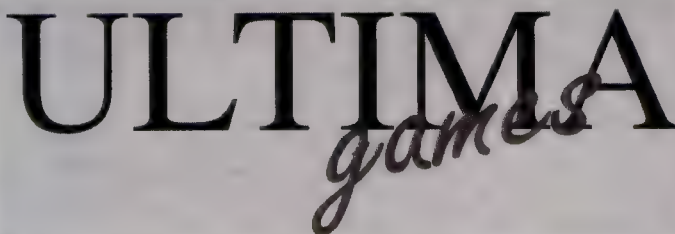
SON/BRUITAGE

Certainement la moins bonne de ses qualités. A part les bruits d'explosion assez effacés, il n'y a rien d'autre de meilleur!

13

GLOBAL

68%



**LA PLUS GRANDE
CHAÎNE DE MAGASINS
EN FRANCE DE
JEUX VIDEO**

TOURS: 97, av de Grammont - 37000 - Tél. 47 64 51 51
BASTIA: 3, rue St François - 20200 - Tél. 95 31 68 70
LE MANS: Ctre Cial - rue des 4 roues - 72000 - Tél. 43 87 02 87
SUISSE: av de la gare 6 - 1022 Chavannes - Tél. 41 21 636 08 50
JUAN LES PAINS: 14, Av. Maupassant - 06160 - Tél. 93 61 10 21
AIX EN PROVENCE: 40, cours sextius - 13100 - Tél. 42 27 59 45
NIMES: 4, rue des Greffes - 30000 - Tél. 66 74 13 88 - 66 76 16 16
BLOIS: 2, rue Yvauver - 41000 - Tél. 54 74 44 53

Super Nintendo French Collection

TU VEUX UN PAINT ?

C ça y est! Mario Paint sort en version officielle avec sa souris officielle aussi! Le package est assez impressionnant puisque vous

trouverez une superbe souris, un tapis rigide pour celle-ci, une cartouche et des fascicules vous expliquant que vous êtes sûrement un artiste qui s'ignore et que, grâce à Nintendo, vous allez pouvoir réaliser tous vos fantasmes (graphiques j'entends!) sur votre écran de télé. Chouette non? Mario Paint est ce que l'on appelle en micro un utilitaire de DAO (Dessin Assisté par Ordinateur) et vous permet, via une souris, de dessiner sur votre écran. Vous pouvez tracer des lignes, des courbes dans la couleur de votre choix, remplir des zones délimitées, réaliser des effets, couper des blocs d'images et les remplacer ailleurs, etc... Il est aussi possible d'ajouter quelques musiques et des animations. Un petit jeu de tape-mouche est fourni si vous vous ennuyez. Bref, Mario paint n'est pas un jeu, c'est un outil de création graphique sur Super Nintendo.

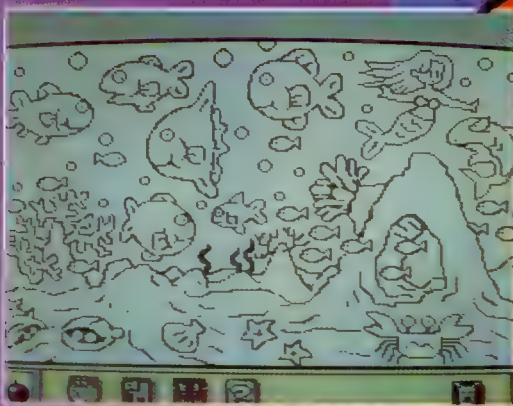


Tous les outils nécessaires à la création graphique sont présents, comme ce spray qui vous permettra de bomber exactement comme sur les murs dans la cuisine de votre choix.

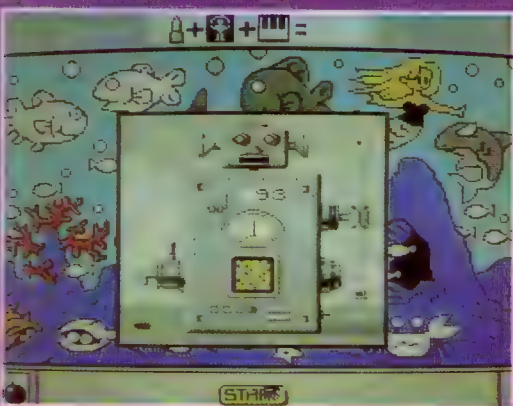
Mario paint n'est pas un jeu, c'est un outil de création graphique sur Super Nintendo.

MARIO PAINT

AVANT...



APRÈS



La version officielle de Mario Paint n'a pas subi de changements et l'on retrouve les bons et les mauvais côtés de cet utilitaire de création graphique sur Super Nintendo. Même si tout est merveilleusement

bien pensé dans ce logiciel et même si sa maniabilité est excellente, il n'en reste pas moins que les plus de 12 ans s'ennuieront royalement au bout de deux minutes d'utilisation. A part la souris officielle (elle servira pour d'autres jeux), je ne vois donc pas trop l'utilité d'une telle cartouche pour les fans de jeux. Par contre, les plus jeunes ou les grands débutants en informatique, trouveront dans Mario Paint un superbe outil de création. A vos pinceaux!

OLIVIER

MARIO PAINT

EDITEUR • NINTENDO

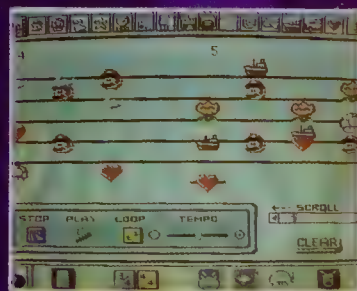
GENRE •

UTILITAIRE DE DESSIN

TAILLE CARTOUCHE • 8 MB

DIFFICULTÉ • MOYENNE

NOMBRE DE JOUEURS • 1



- Un programme original.
- La souris pourra être, plus tard, utilisée pour certains jeux.

- Une maniabilité excellente.



- Un programme d'initiation à réserver aux plus jeunes seulement.

GRAPHISMES

Pour un programme de dessin, on ne trouve pas de superbes graphismes. Par contre, tous les outils pour dessiner sont présents.

13

ANIMATION

Il fallait mettre une note mais ce n'est pas très significatif car Mario paint n'est pas basé sur les animations.

12

MANIABILITÉ

Excellente maniabilité qui vous permettra de réaliser à peu près ce que vous voulez. Simple d'utilisation pour les plus jeunes.

18

SON/BRUITAGE

Pas très significatif non plus! Les quelques sons présents sont rigolos et sympas mais ce n'est pas le but du programme.

12

GLOBAL

75%

Game Boy

French Collection

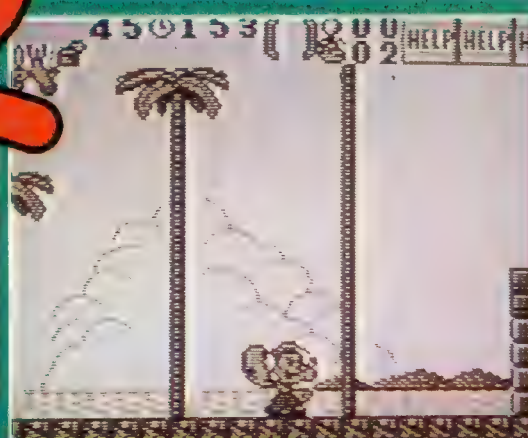
POPEYE VERSUS BRUTUS !

A lors qu'Olive était en plein nettoyage de la grange familiale, elle découvrit une vieille carte représentant la cachette d'un fabuleux trésor, enfoui sur une île à pirates, au fin fond du Pacifique. Toute contente de sa trouvaille, elle courut montrer la carte à Popeye qui décida de partir à l'aventure pour récupérer le trésor. Malheureusement, ceci n'était pas tombé dans l'oreille d'un sourd et Brutus, l'infâme, assiqua le bateau de Popeye, vola la carte au trésor puis prit Olive en otage. Vous êtes Popeye et devez voler au secours d'Olive, dans un jeu de plates-formes haut en rebondissements. Y a pas plus simple! Maintenant, à vous d'y arriver aussi!



Une salle bonus remplie de plein de petites choses intéressantes.

POPEYE 2



Votre bras musclé peut se gonfler encore davantage si vous trouvez assez de boîtes d'épinard.



Vous venez d'éviter un piège mortel. Le trou sur la gauche n'apparaît que quand vous passez dessus.



Popeye 2 n'a rien à voir avec Popeye 1 qui était une daube à la puissance 40. Il se place dans la cour des grands pour les jeux de plates-formes. La réalisation technique est excellente, avec des graphismes de fond fouillés et de bonnes animations. Le jeu fait indéniablement penser à un Mario qui se serait transformé en Popeye. Tout y est: ennemis que l'on élimine en donnant un bon coup de poing, sauts et autres pièges. Le seul hic dans l'affaire, c'est que Popeye 2 est vraiment trop facile à terminer, quel dommage! Car on possédait là un hit en puissance. **OLIVIER**



POPEYE 2

EDITEUR • ACTIVISION

MACHINE • GAME BOY

GENRE • PLATES-FORMES

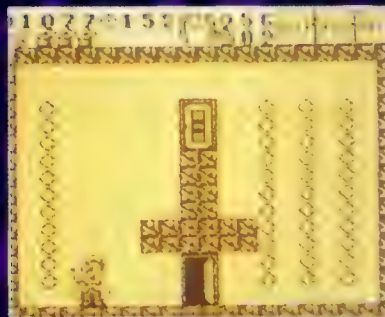
DIFFICULTE • FACILE

NOMBRE DE JOUEURS •

1 OU 2

CONTINUES • 5

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1



- Un clone de Super Marioland, rien que ça, ça vaut le coup!
- Une envie de terminer le jeu qui vous prend là!



- Trop facile!

18

GRAPHISMES

Des décors très plates-formes et réussis. Du Marioland en mieux (pour les graphismes).

18

ANIMATION

L'animation des sprites se fait sans problème et le scrolling multidirectionnel est fluide.

17

MANIABILITÉ

On se rapproche de Mario tellement c'est facile et tellement c'est bon!

15

SON/BRUITAGE

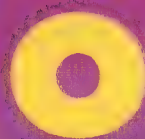
On reconnaît le thème original de Popeye mais les sons ne sont pas les meilleurs entendus sur Game Boy.

GLOBAL

84%

Super Nintendo French Collection

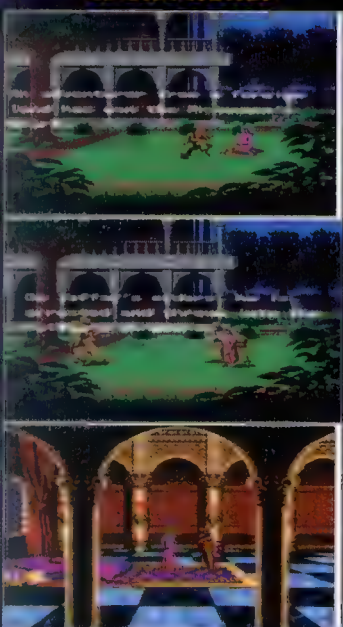
ROMEO ET JULIETTE EN SAUCE ORIENTALE



n ne présente plus ce jeu aussi célèbre que l'Arc de Triomphe, la statue de la Liberté ou la médiocrité des chansons des

Musclés. Le Sultan et Vizir, Jaffar, s'est amouraché d'une princesse. Le destin étant souvent un pervers de premier ordre, a voulu que cette jeune fille, beauté parmi les beautés de ce monde, soit l'élue de votre cœur d'aventurier lointain. Cloîtrée à l'intérieur du palais de Jaffar, la belle Princesse se voit proposer un marché aussi odieux que profitable pour le Sultan. Ce dernier laisse à sa victime le choix entre l'épouser ou mourir! Une fois le marché annoncé, le Vizir se retire, laissant à la jeune fille quelques minutes de réflexion. Durant ce temps, vous allez affronter les périls du palais de Jaffar, trouver les passages secrets, tuer les gardes et, surtout, arriver avant que le délai n'expire et, avec lui, la princesse!

UN HISTOIRE D'AMOUR AU PAYS DES MILLE ET UNE NUITS.



En quelques images, le résumé d'une histoire qui pourrait vous émouvoir si vous en aviez le temps. Filez vers la princesse, le temps est limité!

Prince of Persia

Prince Of Persia est un soft qui combine agréablement action et réflexion. Les combats sont suivis de moments de réflexions intenses où il faut savoir faire preuve de bon sens. Cependant, ce soft n'est plus tout jeune. Il est, ici, réactualisé et utilise bien les capacités de la console (même s'il est loin de tout utiliser!) mais on peut, aujourd'hui, lui préférer un jeu comme Flash Back sur Megadrive. Un Flash Back qui pourrait bien arriver d'ici peu sur Super Nintendo, peut-être même avant que ne sorte Flash Back II. Le seul véritable reproche que l'on puisse adresser à Prince Of Persia, c'est sa maniabilité! Les fans de jeux d'actions à la "je butte tout ce qui passe vite fait bien fait" seront certainement déçus, le calme étant l'arme absolue pour franchir les nombreux niveaux de ce programme. Tout de même, on s'y fait relativement vite, et Prince Of Persia demeure l'un des incontournables de cette console.

TSR



Tout au long du jeu, il faut trouver les clés pour ouvrir les portes. Attention, car la durée du jeu est limitée. Faites vite, car le temps ne s'arrête pas! Parlez bien plus de moi!



Prince Of Persia est un jeu où la maniabilité est très particulière. Pour passer ici, mettez-vous des au bord et descendez tranquillement. Attention, une chute d'une trop grande hauteur est fatale...

PRINCE OF PERSIA

EDITEUR • KONAMI

TAILLE CARTOUCHE • 8MB

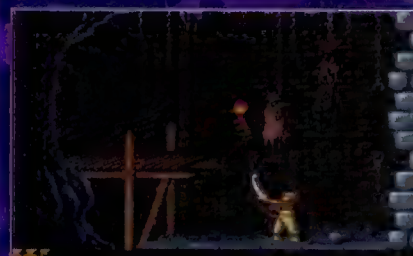
GENRE • ACTION

DIFFICULTE • DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES • PASSWORDS



- une animation des sprites hyper réaliste.
- un jeu d'ambiance.
- des niveaux vastes.
- un soft qui fait appel à la réflexion autant qu'à l'action.



- il faut se faire à la maniabilité.
- les décors ne sont pas ce qu'il y a de mieux sur SN.

GRAPHISMES

16

C'est beau, mais on est surpris par la sobriété des teintes. La palette de la Super Nintendo permettait de faire beaucoup mieux.

ANIMATION

18

Les sprites sont animés avec un réalisme fabuleux néanmoins, il y a mieux et les récentes parutions nous l'ont prouvé.

MANIABILITE

12

Difficile de ne pas trébucher quinze fois, de réussir son saut et de parvenir à descendre du premier coup. On y arrive cependant, heureusement!

SON/BRUITAGE

17

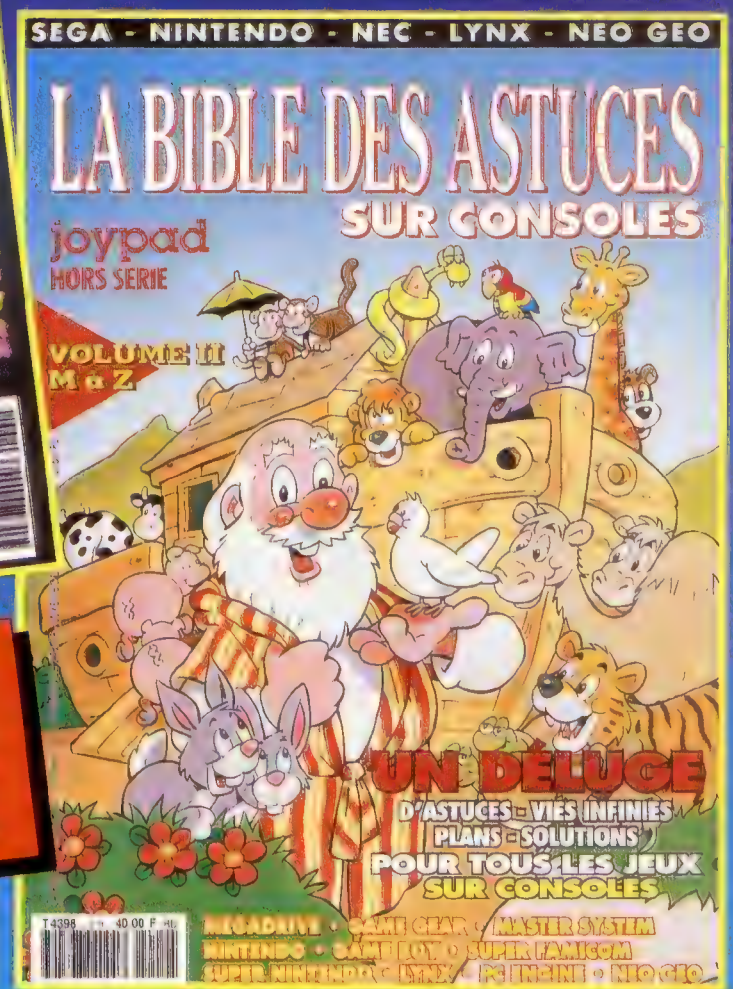
Des musiques excellentes accompagnent tout le jeu. On ne s'en lasse pas, elles n'énervent pas. Les bruits, bien que parfois exagérés, sont réussis.

GLOBAL

88%



La Solution à TOUS vos PROBLÈMES



**EN VENTE PAR
CORRESPONDANCE**

JOLI BON DE COMMANDE

JOYPAD, JOLIE BIBLE DES ASTUCES, 103 bld Mac Donald, 75 019 PARIS.

OUI ! Je veux recevoir, chez moi, la Jolie Bible des Astuces

☐ volume 1 ☐ volume 2
(Je fais une jolie croix dans les cases que je trouve les plus jolies)

au prix de 40F l'exemplaire (port gratuit)
(le port est gratuit et se fait dans une jolie enveloppe en papier fabriqué à partir des arbres les plus jolis)

Je joins un joli chèque de francs à l'ordre de Joypad
(je suis conscient du fait que mon chèque me sera renvoyé s'il n'est pas assez joli)

NOM : PRÉNOM :

ADRESSE :

VILLE : CP : CONSOLE :



Game Boy

French Collection

DUNNY ET TOUS SES AMIS, UNE FOIS DE PLUS!

La version officielle de Looney Tunes arrive en France et les petits et grands vont être ravis, choqués! Pour changer un peu des mangas et des beat-them-up américains, c'est la Warner et ses cartoons qui décollent qui a permis à Sunsoft de nous produire un

très petit jeu de plates-formes, mêlant une phase de shoot-them-up et d'autres séquences comme il l'elles poursuites entre Tai et Sylvestre, ou encore Ville E. Coyote et les Road Runners. Et oui! Tous les héros des dessins animés sont dans cette cartouche. On découvre, pour chacun des 7 niveaux, une nouvelle star comme Daffy Duck qui ouvre le bal, ou Bugs Bunny qui termine le jeu. Eclectisme et folie Toonesque au programme!



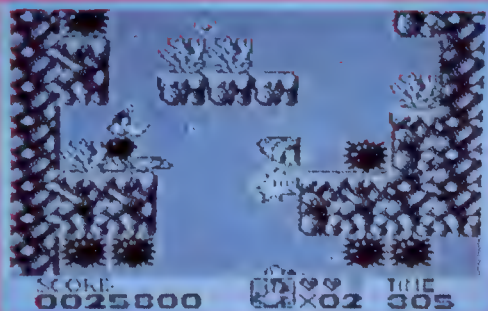
En route et plongez-vous dans l'ambiance déjantée des séries d'après-midi à l'âge de l'éclectisme.

Daffy Duck est l'un des personnages les plus amusants.



SCORE 000000

Vous pouvez le voir de Tai pour voir les autres dans les autres de la série.



SCORE 0025000 TIME 305

LOONEY TUNES



SCORE 0000000 TIME 180

En route de la première avec les Bugs Bunny, les autres de la série.

non! Primo, on ne peut pas se lasser des jeux de plates-formes dont les héros sont Daffy Duck ou Bugs Bunny. Secundo, dans notre cas, le jeu est long, difficile et tellement beau, un vrai pied intersidéral. Rien à jeter, autant en ce qui concerne l'aspect technique que la jouabilité. Faussement éclectique (les 7 épreuves sont en majeure partie basées sur les plates-formes), il n'en reste pas moins varié avec des décors et, surtout, des personnages nouveaux pour chaque niveau. On applaudit et on se prosterne!

OLIVIER



LOONEY TUNES

EDITEUR • SUNSOFT

GENRE • PLATES FORMES

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

NOMBRE DE NIVEAUX • 7

CONTINUES • INFINIS



SCORE 0000000 TIME 560

Attention à la dynamique!



- Un jeu éclectique.
- Une durée de vie excellente.
- Des graphismes très cartoons.



• Comment?

19

GRAPHISMES

C'est du super, du tout bon. Et en plus, les décors sont variés.

18

ANIMATION

No problème, pas de ralentissement ni de clignotements.

18

MANIABILITÉ

Une prise en main sans aucun problème.

15

SON/BRUITAGE

Seul léger point noir car le niveau général est placé très haut.

GLOBAL

94%

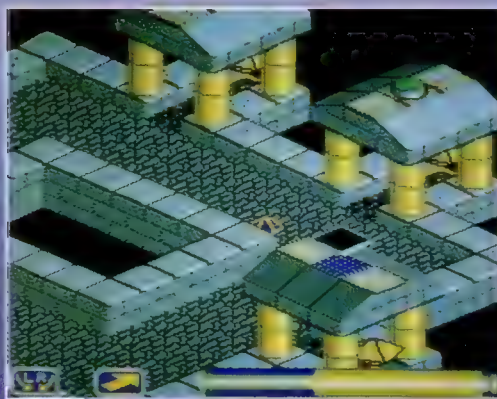
J3615 JOYPAD

DES MILLIERS D'ASTUCES
24 H / 24

Super Nintendo French Collection

Notre bon vieux système solitaire est en danger. Des mondes labyrinthiques, truffés de cristaux magiques et destructeurs sont apparus, bouleversant tout équilibre! Seul, Gérald, un module de reconnaissance hypersophistiqué, peut sauver l'humanité (et les martiens, ne les oublions pas). A lui d'explorer les divers labyrinthes, et de rammasser les cristaux pour les convertir en énergie inoffensive. A force de patience et d'intelligence, vous déjouerez les divers pièges du lieu; c'est-à-dire que vous éviterez les monstres rôdeurs, que vous prendrez les bons ascenseurs, que vous enclencherez les bons mécanismes au bon moment... ainsi de suite! Une vraie neurone-partie!

DES MONDES FOUS, FOUS, FOUS!



Si la vue à l'écran n'est pas idéale, si vous voulez en changer afin de mieux voir l'action, aucun problème. A n'importe quel moment du jeu, il vous sera possible d'orienter différemment la vue de l'écran. De quoi éviter la monotonie.

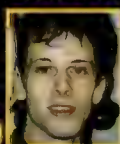
SPINDIZZY WORLDS



Pressez donc un des boutons pour voir! En trouvant la bonne combinaison, le passage de fond devrait bien s'ouvrir un jour. *Rendez-vous en 2017.*

Il fut un temps, sur micro, où ce genre de jeux abondait. C'était le Moyen Age me direz-vous, ce n'est pas faux. Nous autres, joueurs consoles, avons su évoluer, mais pourtant, il n'est pas désagréable de se replonger dans un jeu de cette trempe. De l'action/réflexion, c'est plutôt sympa une fois de temps en temps et en plus, c'est rare sur console. Sur la seize bits Nintendo, on pourra citer (titres SFC attention!) Tetris 2, Lemmings ou encore QBert. Ce n'est déjà pas mal, c'est vrai! Spindizzy est un jeu bien "calibré", dans la mesure où il propose autant d'action que de réflexion. Les partisans des deux camps (action ou réflexion) pourront donc être séduits. Rajoutez à cela des musiques qui se fondent agréablement au tout, des changements de vue bienvenus... et vous obtenez un jeu qui mérite que l'on s'y intéresse. A conseiller aux plus âgés ou, peut-être, à un public féminin.

T.S.R



SPINDIZZY WORLDS

EDITEUR • ACTIVISION

GENRE • ACTION

REFLEXION

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE •

SELON NIVEAU

NOMBRE DE NIVEAUX • 4

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES •

PASSWORDS



- Un jeu original (un minimum)
- Des changements de vue bien pratiques.
- Autant d'action que de réflexion: le pied!



- Graphismes, somme toute, moyens.



GRAPHISMES

Des couleurs qui ne jettent vraiment pas. Une palette très limitée.



ANIMATION

Les tests de collision sont parfois franchement doux. Dommage.



MANIABILITE

Les changements de vue permettent une prise en main rapide et sûre.



SON/BRUITAGE

Des musiques d'ambiance juste comme il faut, on les écoute sans se lasser et sans s'énervier.

GLOBAL
76%

Games

3615 COMPUSTORE

Informations et nouveautés : **Réflexique** n° 5
Comparez des lieux d'habitat : **Globaux** COMMUNION
Environnement : **Le Monde**

ENTRE GUILLÉN ET SOTTO, UN PAYS EN TRANSITION

Super Nintendo French Collection

**PREPARE
TA RACE...**

genre Virtua Racing, avec des décors 3D et des animations, hou la la! La suite de Hard Drivin' s'appelle Race Drivin' et est disponible en version officielle sur Super Nintendo. Vous retrouvez donc l'esprit de la borne d'arcade, c'est-à-dire une course contre la montre, en voiture, dans des décors en 3D pleine. Sur Super Nintendo, Race Drivin' est le premier exemple de jeu en 3D pleine et vous propose de conduire sur 3 circuits imaginaires, en essayant de terminer des tours en temps limité. Vous pouvez choisir les vitesses automatiques ou non et les circuits sont plutôt originaux, puisque composés d'éléments comme des chicanes, des loopings, des tremplins, etc...

RACE DRIVIN'



• Nothing...



• Une animation catastrophique.
• Un manque de réalisme.
• Une jouabilité à faire peur

GRAPHISMES

Le problème de la vraie 3D, c'est que les graphismes sont arides, inexistantes et moches. De la belle 3D quand même, mais c'est tout.

ANIMATION

Sans le Super FX, la 3D pleine sur Super Nintendo ne décolle pas vraiment. résultat: une animation saccadée et lente.

MANIABILITÉ

On conduit péniblement le bolide et l'on se demande bien comment on fait pour rester sur la route. On se demande d'ailleurs souvent où l'on est...

SON/BRUITAGE

Un scandale, car là au moins, les développeurs auraient pu nous faire quelque chose de bien. On se retrouve avec des pets de mouches inaudibles.

GLOBAL
45%



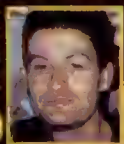
Vous contrôlez votre véhicule comme si vous étiez à la place d'un vrai conducteur. Vous voyez la route qui défile en 3D et pouvez aussi jeter des coups d'oeil aux divers compteurs du tableau de bord.

Vous avez un temps limité pour terminer un circuit, c'est-à-dire pour atteindre des Checkpoints, comme celui-ci



Un seul mot: vivement le Super Fx et ses effets 3D pleine fabuleux! Car la Super Nintendo rame à mort avec Race Drivin'. Est-ce un problème de programmation ou la machine ne tient-elle pas la route? Un peu des deux, en fait, mais peu importe: le jeu est nul techniquement. Ça saccade tellement qu'on a envie de jeter la cartouche à la poubelle avant même d'avoir terminé un circuit. En parlant de circuit, il n'y en a que trois et les options sont quasi inexistantes. Le jeu est donc injouable, moche et d'une durée de vie très limitée. Une conclusion s'impose: on ne voulait pas de Race Drivin' en version américaine, la France n'a pas besoin d'une telle adaptation sur son territoire, dehors! Achetez plutôt Test Drive II et un adaptateur si vous n'en possédez pas encore un.

OLIVIER



Super Nintendo French Collection



Des drapeaux sont disposés au peu partout et vous devez passer par ceux-ci. C'est vous force à fouiner un peu partout et à ne pas founer tête baissée.



ROAD RUNNER



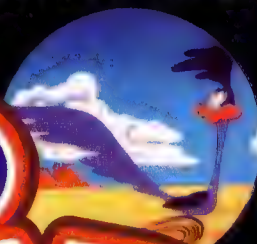
Vile dans une grotte de sa fabrication. Encore un piège diabolique pour vous. Avancer-vous pour contrer les intentions de Coyote en bloquant sa machine infernale.

Voilà ce qui arrive à Vile E. Coyote quand il veut trop en faire! Cela donne l'occasion à Wile E. Coyote de donner un grand coup de main au sprite qui tombe vers le sol.



BIP! BIP!
(BEEP! BEEP! EN VO)

Les Road Runners sont ces volatiles à pattes liéros de cartoons de Warner Bros qui se font toujours poursuivre par Wile E. Coyote. Deux détails caractérisent ces sortes d'autruches loufoques avec une houpette violette sur la tête: elles vont très très vite et elles font "Beep Beep"! ça énerve énormément le Coyote qui fait tout pour les attraper afin d'en faire son déjeuner. Notre ami met ainsi en place des plans de pièges complètement fous qui ont tous un point commun: ils foirent inlassablement. Résultat: les Road Runners courent toujours. Dans le jeu Super Nintendo, on retrouve l'ambiance et le but des cartoons, à savoir: échapper au terrible Vile qui fera tout pour vous attraper. Le jeu se déroule en scrolling multidirectionnel hyper rapide et en vue de profil. Vous devez foncer sur des terrains plutôt escarpés, passer des pièges, sauter par dessus des canyons, utiliser des rampes et passer par des petits drapeaux pour obtenir des bonus. Il n'y a pas de doute, Roadrunner est un jeu qui décoiffe!



ROADRUNNER

EDITEUR • SUNSOFT

TAILLE CARTOUCHE • 8MB

GENRE • ACTION

DIFFICULTÉ • DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTÉ • 1

NOMBRE DE NIVEAUX • 20

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES • 3

C'est bon, c'est coloré, c'est fin, c'est rapide, c'est super!



- On se croirait dans un cartoon, les mecs!
- Une originalité qui fait plaisir à jouer.
- On peut faire "Beep Beep" en appuyant sur un bouton!



- Une prise en main délicate.

18

GRAPHISMES

On se croirait dans un cartoon tellement c'est beau: des graphismes fins, détaillés et hyper colorés, personnages et décors compris.

19

ANIMATION

Sonic va être jaloux car la vitesse du scrolling multidirectionnel est véritablement époustouflante.

14

MANIABILITÉ

La maniabilité n'est pas au top car le Road Runner lève les pattes d'une drôle de manière lorsqu'il saute. La prise en main est donc difficile.

16

SON/BRUITAGE

Pas vraiment de problèmes pour la bande-son et il est possible de faire "Beep Beep" en appuyant sur un bouton, inutile mais génial!

Bandai va très vite (presque aussi vite que le jeu) pour sortir les gros hits importants en version officielle, tant mieux. Roadrunner est un très bel exemple d'originalité sur Super Nintendo alors que les beat-them-up font recette en ce moment. Il s'agit, en fait, d'un Sonic version Nintendo avec des graphismes complètement fous et colorés. C'est simple, l'animation est tellement réussie et les couleurs si belles, que l'on a du mal à croire que ce jeu a été programmé sur une console familiale. En ce qui concerne la jouabilité, il faut s'habituer au jeu qui n'accrochera pas forcément tout le monde tout de suite, et c'est bien là le seul petit problème de Roadrunner. Quelques petits pêchés de jeunesse, donc, pour un jeu qui fait office de démo de ce que la Super Nintendo est capable de faire en matière d'animations. A vous de juger pour l'intérêt ludique; moi j'adore...

OLIVIER



GLOBAL

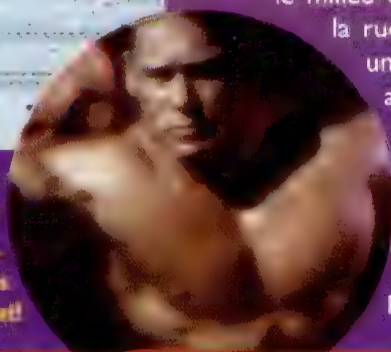
87%

Game Boy

French Collection



A droite, le combattant masqué es-dout bien l'autre Pit Fighter est en train de lui attraper le bras pour l'envoyer dans les airs, ça promet!

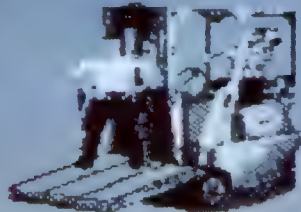


PIT ET RICK FIGHTER!

Bienvenue dans un monde de brutes! Bienvenue dans les entrepôts. A l'heure où tout le monde rentre du travail, certains gros lards un peu fauchés lancent des défis dans les hangars de New York. Résultat: ça fait un attroupement, un mec se fait dégommer, puis un autre et l'ambiance monte. C'est ce qu'on appelle les combats de rues organisés. Les gens parlent de l'argent et s'amusent beaucoup. Certains combattants sont d'ailleurs très connus dans le milieu et deviennent des stars de la rue. Ces Pit-Fighters luttent un peu à la manière du catch avec coups de pieds et poings, clefs et autres empoignades bien viriles. Vous allez pouvoir participer à plusieurs combats en défiant les Pit Fighters présents dans la cartouche.

PIT-FIGHTER

CONGRATULATIONS

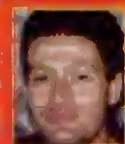


FIGHT PURSE \$5000

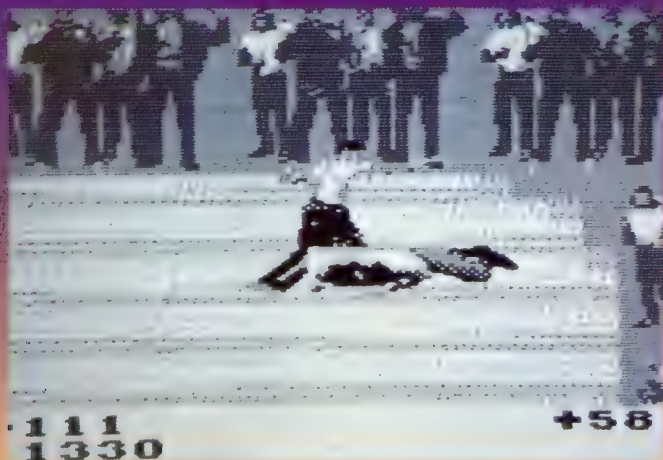
Un nouveau défi passé, un bon moment de terrain sur un autre Pit Fighter et vous avez le droit suprême de monter sur la palette d'un chariot élévateur, ah ça ça fait bien!

Je ne vois pas trop pourquoi se borner à adapter un tel jeu sur Game Boy. Les versions précédentes l'avaient prouvé: Pit Fighter n'intéresse personne! En plus, la version testée ici est une version française ressortie pour l'occasion dans les grandes surfaces. Je dis halte au sketch. Oui, Pit Fighter est une bonne expérience graphique et technique sur Game Boy (les personnages en trois niveaux de gris rendent bien, c'était un challenge). Non, Pit Fighter n'est ludiquement pas intéressant du tout. Il est lassant, facile et triste à mourir. Un jeu à éviter!

OLIVIER



Dans Pit Fighter, on s'élève pour s'élever... mais on ne s'élève pas.



PIT FIGHTER

EDITEUR • THQ

GENRE • COMBATS

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE NIVEAUX •

5 OPPOSANTS

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUE • NON



• Les combattants digitalisés rendent légèrement mieux que dans les autres versions.



• Mauvaise maniabilité. • Un jeu lassant à la longue.

GRAPHISMES

Un peu d'indulgence pour les graphismes qui sont laids sur toutes les consoles et peut-être un peu meilleurs sur Game Boy (l'écran est plus petit).

12

ANIMATION

Toujours le même décor, les mêmes coups. L'animation des personnages est bien tentée (ils sont digitalisés) mais ne rend pas génialement.

11

MANIABILITE

Le grand problème de ce genre de jeu n'a vraiment pas été résolu avec Pit Fighter.

10

SON/BRUITAGE

Horribles bruitages et musique qui se fait rare...

12

GLOBAL

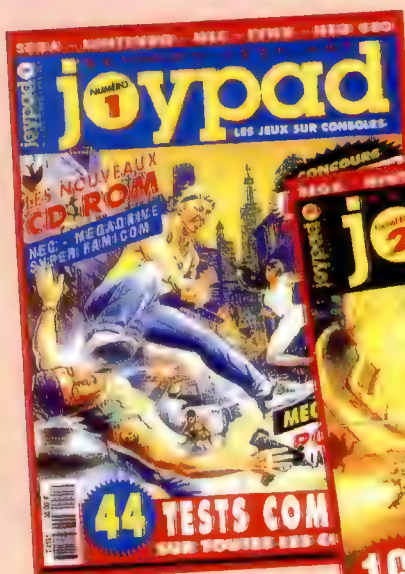
56%

JUSTE POUR GOUTER!

**JE M'ABONNE
POUR 6 MOIS:**

**130F
AU LIEU DE
180F!**

Je suis prudent. Joypad me plaît, c'est vrai, j'ai une console, c'est vrai aussi. Mais voilà: et si c'était la fin du monde demain? J'aurais payé un abonnement d'un ou deux ans pour rien. Là, avec cette formule, je peux m'abonner pour six mois seulement, faire un test, en quelque sorte. Si au terme de ces six mois le monde n'a toujours pas sauté, je pourrai considérer un abonnement plus long. Je compte sur vous pour que le monde ne saute pas. Et en plus, l'abonnement pour six numéros ne me coûte que 130 francs au lieu de 180! Sauver le monde à ce prix-là, c'est vraiment pas cher! Je m'abonne!



Pour commander les anciens numéros, envoyez-nous un chèque, 30 F par exemplaire commandé (40FF pour la CEE)

BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou à recopier et à renvoyer à Joypad, Service Abonnements et Protection de la Planète, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, avec votre règlement en chèque.

Nom:.....Prénom:.....

Adresse:.....

Code postal:.....Ville:.....

Votre console:.....Votre âge:.....

ATTENTION : Pour les pays de la C.E.E, abonnement 6 mois - 6 numéros = 180 FF

LES ASTUCES

DE TONTON STÉPHANE



super famicom

CAMEL TRY

Entrez dans le mode password le code QWNQP; vous pourrez ainsi sélectionner n'importe lequel des 99 niveaux disponibles. Sympa non?

super famicom

MAGICAL QUEST



Au niveau 2, quand vous sortez de l'arbre rempli d'eau et que vous êtes sur la branche, sautez dans le vide et mettez-vous le plus possible vers la gauche. Vous trouverez alors une porte derrière laquelle se trouve le magasin

dans lequel vous ferez quelques emplettes.

megadrive

TERMINATOR 2

Si vous souhaitez changer de niveau à n'importe quel moment de la partie, faites à la page de présentation: HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, Vous entendrez alors une digitalisation vocale de scharzy vous indiquant que le cheat mode est activé. En cours de jeu, faites alors A, B, C et START en même temps pour changer de niveau. (Fayolle Vincent)



megadrive

GYNOUG

Une bonne dose d'énergie bleue : FFD6C20004

master system

CHOPLIFTER

Au troisième niveau, ne restez pas trop longtemps sur la piste, ou vous risqueriez de mourir car ils viennent avec leurs engins pour vous détruire. Quand vous rentrez dans la caverne, ressortez vite; ainsi, quand vous y entrerez de nouveau, les boules de lave ne pourront plus rien vous faire.

game gear

SHINOBI 2

Pour avoir le ninja rose: 20141
Pour avoir le ninja rose et vert: 80ACA

Pour avoir le ninja rose, vert et bleu: 809D9

Pour avoir le ninja rose, vert, bleu et jaune: 90C0B



Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions.

Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution!

Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux: vous touchez un chèque

de 50F si nous le publions. Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète: vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console.

Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils: c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.

Attention: vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants!

JOYPAD

Trucs/Astuces

103, bd Mac Donald
75019 PARIS

Chic alors! encore des vacances pour nos lecteurs favoris!

Ce qui veut dire que vous allez passer tout votre temps sur vos derniers jeux et m'envoyer ma dose mensuelle d'astuces, si si! Ne dites pas le contraire, je suis au courant de tout.

Bon allez, je vous laisse chercher parmi ces quelques pages l'astuce qui vous donnera un bon coup de main pour vous éviter des nuits blanches.

A bientôt la compagnie.

STEF

super famicom

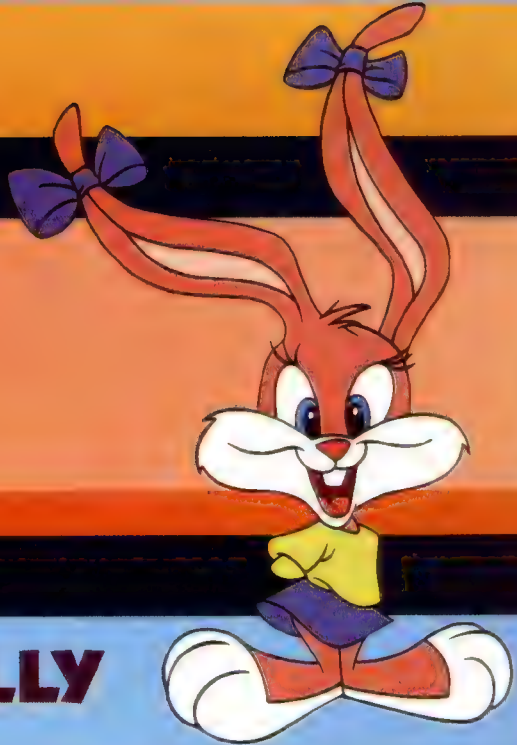
TINY TOONS

Voici les codes de quelques stages:

Niveau 2: BEEP BEEP, MONTANA MAX, ELMYRA

Niveau 3: GOGO DODO, SHIRLEY THE LOON, SWEETIE

Niveau 4: TORTUE, PLUCKY DUCK, BABS BUNNY



super famicom

DEATH VALLEY RALLY

BIP-BIP voilà de l'énergie infinie : 7€1F1 €06

master system

BLADE EAGLE 3 D

Pour choisir les niveaux, vous devrez, pendant la page de présentation, faire trois ou quatre tours avec le joystick dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand le chiffre 0 apparaît, dirigez la commande vers le haut pour faire défiler les niveaux puis appuyez sur le bouton pour commencer à jouer.

master system

PENGOUIN LAND

En cours de jeu, mettez la pause. Descendez, vous voyez le monde que vous devez traverser, défiler devant vos yeux. Pour reprendre le jeu, descendez jusqu'en bas du monde. Si vous restez à regarder le monde et que votre temps tombe à zéro, vous aurez du temps illimité.

super famicom

VALKEN

Pour avoir des crédits infinis, faites L, R, HAUT et START simultanément. Maintenant, lorsque vous perdrez toutes vos vies il n'y aura plus inscrit CREDIT 3, mais FREE PLAY.

game boy

BUBBLE BOBBLE

Encore et encore et encore
des codes de niveaux:

- Niveau 31:BLB1
- Niveau 33:VLBF
- Niveau 35:KLBF
- Niveau 37:WLBF
- Niveau 39:JLBF
- Niveau 41:XLBF
- Niveau 43:HLBF
- Niveau 45:ZLBF
- Niveau 47:GLBF
- Niveau 49:1LBF
- Niveau 51:FTBF
- Niveau 53:3LBF
- Niveau 55:DLBF
- Niveau 57:4LBF
- Niveau 59:CLBF

nec

ADVENTURE ISLAND

Pour jouer sous forme humaine, entrez le password V24MW7D7Y5K63G. Pour avoir toutes les armes, entrez le password suivant: PLAY THE ONGA KUN. Pour vous changer en ce que vous voulez, dès le départ, entrez le password MODE FOR 0000 000. (Greg's adventure)



ZBD_{SA}

4 rue du champ de la couronne
1020 Bruxelles (métro Bockstaele)

Tél: 02/478-56-20

Fax: 02/478-66-14

FERME LE DIMANCHE OUVERT DE 10 À 19H
DETAILLANTS ET DISTRIBUTEURS DE JEUX VIDEO

SUPER NES..GAME BOY..SNES
NEO-GEO..SEGA MEGADRIVE
GAME GEAR..ACCESSOIRES

La plus grande gamme
de jeux vidéo, aux
meilleurs prix sur tout
l'Europe !

Ecrire ou téléphoner
pour recevoir
GRATUITEMENT la liste
de nos produits

Livraison gratuite et
rapide partout en
BELGIQUE

Gagnez vos jeux vidéo tous
les mercredis grâce à ZBD, en
écoutant FUN RADIO(BXL)
RECHERCHONS FRANCHISE BENELUX

REVENDEURS,
CONTACTEZ-NOUS

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE



nes

ROBOCOP

Pour vaincre le terroriste dans le bureau du maire: quand le maire s'arrête d'avancer, c'est qu'il va se coucher; le terroriste tirera. Donc, quand le maire s'arrête, accroupissez-vous et attendez que le terroriste ait tiré et, dès que la balle est passée au-dessus de votre tête, levez-vous et tirez une balle (si vous en tirez plusieurs, elles toucheront le maire et vous perdrez de l'énergie). Répétez l'opération trois fois. Ensuite, le terroriste lâchera le maire et vous foncra dessus. Alors, donnez des coups de poing et le terroriste mourra.

game boy

SUPER MARIOLAND 2



Dans la Pumpkin zone, au deuxième niveau, après avoir actionné la cloche de mi-niveau, descendez dans le tuyau et plongez dans l'eau. Remontez au tuyau suivant, prenez le champignon sur la gauche, montez et prenez le coeur. Prenez le tuyau pour remonter. Quand vous plongerez dans l'eau pour la troisième fois, descendez avec les boules de feu, arrivez jusqu'au tuyau, cassez les briques et rentrez dedans, vous serez alors dans une warp zone.

(Godenzi alexandre)

master sytem

ALTERED BEAST

Pour vaincre le dernier monstre, quand il charge, faites un petit saut et appuyez sur le bouton 2. Au fur et à mesure que vous le touchez, le rhinocéros passera de la couleur verte à la couleur rouge, il explosera et vous aurez gagné.



megadrive

ECCO THE DOLPHIN

Voilà qu'Ecco reprend du service, avec la suite des codes du mois dernier!

niveau 11: UDHUQQLP
niveau 12: YXAYQQLK
niveau 13: UVQQQQLM
niveau 14: ZAPEUNLB
niveau 15: XHLIUNLP
niveau 16: HGFMUNLW
niveau 17: KYYPUNLN
niveau 18: CIZEKMLV
niveau 19: NFIBKMLI
niveau 20: EAPNLMLO



game boy

SUPER MARIO LAND

Zone 1:

- Le deuxième tuyau, on met le joystick vers le bas et l'on est dans une salle secrète.
- Quand vous arrivez juste avant la colonne de pièces, vous montez sur le bloc mystérieux et tapez sur la quatrième pierre. Un coeur tombera, il faut le rattraper car il donne une vie en plus.
- Le tuyau juste après le trou donne accès à une salle secrète.
- En arrivant presque à la fin de la Zone 1, vous verrez un sphinx. Il y a trois briques à détruire. Tapez plusieurs fois sur la troisième pierre et vous verrez des pièces sortir.

nec

BOMBER MAN 93

Ahhh ahhh! Mais dis-moi, qu'est-ce que tu cacheq dans ton dos? ne serait-ce pas une petite bombe?! On ne me la fait pas à moi! quel escroc celui là.

Niveau A2 : CCBCAAEA
Niveau A3 : DDCCAGA
Niveau A4 : EFDCAIA
Niveau A5 : EGDCABJA
Niveau A6 : FHDCABKA
Niveau A7 : FIDCABLA
Niveau A8 : GKDCABMA

Niveau B1 : EBCCABHA
Niveau B2 : FDDDBBJA
Niveau B3 : GEDDBBKA
Niveau B4 : GFDDBBLA
Niveau B5 : HHEDBBNA
Niveau B6 : IIEDBBOA
Niveau B7 : IJEDBBPA

Niveau B8 : BHDDBFAB
Niveau C1 : IDEDDBMA
Niveau C2 : IEEDDBNA
Niveau C3 : JFEDDBOA
Niveau C4 : CEEDDBOA
Niveau C5 : CEEDDFAB
Niveau C6 : DFEDDGDB
Niveau C7 : EHEDDGEA
Niveau C8 : EIEDDGFB



master sytem

AERIAL ASSAULT

Le fort du Level 3 :

Commencez au ras du sol, pour détruire l'émetteur de ballons rouges, très rapides donc très dangereux. Puis procédez à la destruction des différentes batteries de bas en haut. Ceci fait, tirez immédiatement au tiers de la hauteur du fort pour détruire la tourelle cachée dès qu'elle s'ouvre.

master system

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD



Le secret du château rouge: lorsque Alex est à l'intérieur du château de Janken, il y a deux pièces dont le plafond descend avec des piques. La première contient une boîte

"poisson" mais pas la deuxième. Frappez la boîte "poisson" située sur le mur de gauche dans la première pièce: le plafond ne descendra plus et le plancher s'ouvrira pour vous permettre de descendre dans une autre pièce.

nes

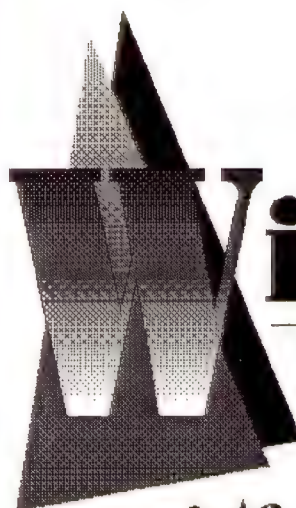
MEGAMAN

1er choix: Cute Man.

Tuez les hélicos lorsqu'ils sont assez loin de vous, ce sera plus facile. Ensuite, vous trouverez des canons, tuez-les lorsqu'ils s'ouvrent, ils vous donneront des bonus. A la machine à lames, avancez sans vous préoccuper de ce qui sort. Tuez aussi les yeux mobiles, car ils vous feront perdre des points de vie. Prenez le réservoir de vie et descendez. Avancez jusqu'au premier escalier, attendez que le hamburger soit parti et pressez-vous de sortir de l'écran. A l'écran suivant, descendez sans aucun arrêt. Rendez-vous au repaire de Cut Man: tuez-le avec le tir normal.



Revendeurs, contactez-nous !



Winner's Games

Consoles - Jeux - Accessoires

Grossiste

Tél : 45.69.48.01

Fax : 45.69.47.95

* NINTENDO, SEGA, sont des marques déposées par les fabricants.

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE



master system

TAZMANIA

Branchez les deux manettes, faites sur la deuxième: **DIAGONAL-HAUT-GAUCHE** et appuyez sur les deux boutons en même temps. Tout en maintenant vos doigts sur ceux-ci, appuyez sur le bouton 1 de la première manette à la page de présentation, vous accéderez ainsi au sound test et au select round.

(Regnier aurélien)



game gear

INDIANA JONES

Dans le troisième niveau, juste avant d'arriver au tombeau, allez sur la plate-forme à gauche, vous trouverez le bouclier de Damoclès.

super famicom

SUPER MARIO KART



Vous avez la possibilité de prendre le mode un joueur et de jouer dans la partie inférieure de l'écran; pour ce faire appuyez sur les boutons L, R et START sur la deuxième manette et le tour est joué.

megadrive

STREET OF RAGE II

A l'écran de présentation, mettez le curseur sur option puis sur la deuxième manette, appuyez sur A et B simultanément puis, sans relâcher, sur STAR. Vous aurez ainsi accès à un select round, au choix du nombre de vies et à un mode "Very easy" ou "Super hardest" (Jumentier david)



game boy

DOUBLE DRAGON

Pour tuer le gros boss, allez de bas en haut tout en gardant vos distances. Lorsqu'il s'arrête, allez soit en haut, soit en bas et mettez-vous sur sa trajectoire, puis donnez-lui des coups de poings jusqu'à ce qu'il tombe. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il en crève.

super famicom

JOE ET MAC 2

Password pour le select stage :
SINGE, ETOILE, COURONNE ROUGE, GARCON AUX CHEVEUX BLEU.



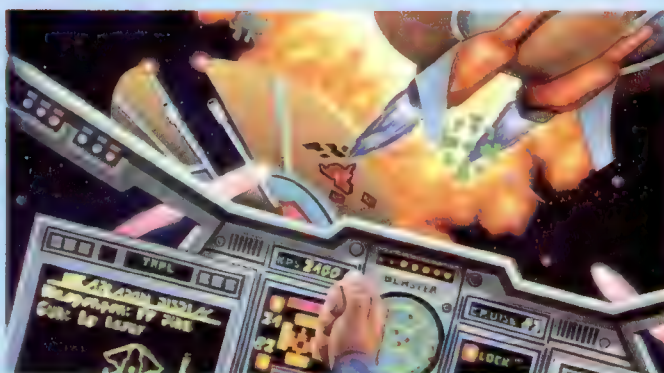
super famicom

WINGS COMMANDER

Voici la suite des niveaux
du mois dernier:

Niveau 5
mot de passe: SPACEACE
code: JHFHTFYMCO
star system - Kurasawa

Niveau 6
mot de passe: SPACEACE
code: DGNWP2XCLW
star system - Venice



megadrive

LEMMINGS



Codes en mode Tricky:

niveau 2:MSJXX
niveau 3:XFDWF
niveau 4:TSJXX
niveau 5:TVDXM
niveau 6:HMKZG
niveau 7:SYDXN
niveau 8:PMKZG
niveau 9:LKDWE
niveau 10:DMKPB
niveau 11:PYDMJ
niveau 12:LMKPB
niveau 13:LPDPR
niveau 14:VEKAK
niveau 15:KSDPR

niveau 16:GKRA
niveau 17:SGDPJ
niveau 18:GFKNC
niveau 19:BRDLK
niveau 20:NFKNC
niveau 21:NHDNS
niveau 22:BYKPL
niveau 23:MYKPL
niveau 24:JYKPL
niveau 25:FWDLK
niveau 26:XJCK
niveau 27:JWDZT
niveau 28:FKJCX
niveau 29:FMDCN
niveau 30:SCHF

super famicom

CONTRA IV

Vies infinies pour le premier joueur: 7E1F CA03
Vies infinies pour le deuxième joueur: 7E1F 8A07



FAIR Play

Les Vitrines de Saint-Germain
27, rue de Pologne
78100
SAINT GERMAIN EN LAYE

TEL : 39 21 11 00

Le spécialiste de
l'import Japonais

SUPER NINTENDO - SUPER
FAMICOM - NEO GEO
MEGADRIVE - GAME GEAR
GAME BOY

JEUX NEUFS ET OCCASIONS

SUPER FAMICOM / SUPER NES

DEAD DANCE STARFOX
ADAMS FAMILY2 HIT THE ICE
SUPER STRIKE EAGLE ETC..

MEGADRIVE

SUNSET RIDERS ALL SYAR NBA
FMS STRIKE TURTLES IV
OUTLANDERS ETC..

NEO-GEO

FATAL FURY 2 SIDE KICK
SENGOKU 2 ETC..

BON DE COMMANDE
DESIGNATION QT PRIX

FRAIS DE PORT : +20
TOTAL

NOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : TEL :
RÈGLEMENT : ☐ Chèque ☐ CB n°

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE



super nes

THE LEGEND OF ZELDA

Voici quelques conseils avant de débiter une partie...

Si vous ne savez pas où aller, ni quoi faire, interrogez une diseuse de bonne aventure (a fortuneteller). Vous en trouverez dans les maisons, au-dessus desquelles sont dessinées deux mains entourant une boule de cristal. Lorsque vous aurez délivré Zelda, rendez lui visite dans le sanctuaire de temps en temps, elle vous donnera des renseignements.

Passer dire bonjour à Sahasrahla, si vous passez par les montagnes de l'est, il vous donnera d'autres indications précieuses. Donnez un coup d'épée dans les broussailles, soulevez les pierres ou, si vous apercevez une fissure dans un mur, posez une bombe, on ne sait jamais!

Dans le deuxième monde (Dark World), essayez de parler aux arbres, seuls, les arbres qui crachent des bombes lorsque vous approchez, peuvent parler. Vous pouvez reprendre une bombe que vous avez déjà posé et la placer ailleurs.



Dans les châteaux et les donjons...

Utilisez les bombes lorsque vous voyez une fissure dans un mur ou sur le sol. Attention, lorsque vous avez posé une bombe à terre et qu'un passage s'ouvre sous vos pieds, prenez garde. Certains passages sont des pièges que l'on nomme trappes! N'entrez pas dans le passage dont le fond est noir, vous perdriez un cœur.

Allumez les torches avec votre lampe.

Vous pouvez déplacer certaines statues (les blanches).

Soulevez les vases, vous pourrez trouver des cœurs, des rubis ou des flèches. Lorsque vous vous trouvez dans une salle dont aucune porte n'est ouverte, tuez tous les ennemis de cette pièce, cherchez une clef ou trouvez un mécanisme ouvrant les portes; généralement, celui-ci est caché sous un vase. Dans les donjons, trouvez la "Big Key", la carte et le compas.

Inventaire des objets que vous rencontrerez.

LES ÉPÉES :

Il en existe quatre. Vous recevez la première de votre oncle. La seconde est la "Master Sword". Il faut d'abord réunir les trois pendentifs avant de l'avoir. La troisième est la "Master Sword" mais re-forgée par les forgerons.

La quatrième vous est donnée par la fée de la pyramide.

LES BOUCLERS :

Il en existe trois. Le premier vous est donné par votre oncle. Le deuxième est rouge et le troisième est en or. Le bouclier en or évite les rayons et les flammes.

LES ARMURES :

Il en existe trois. L'armure verte, la bleue et la rouge.

Les chaussures de Pégase:

Ces chaussures permettent de courir plus vite. Sahasrahla vous les donnera après avoir trouvé le premier médaillon.

LES GANTS MAGIQUES :

Il en existe deux paires. Ces gants permettent de soulever les pierres. La première paire ne permet de soulever que les pierres blanches alors que la deuxième paire permet de soulever toutes les pierres, sans distinction.

LES PALMES :

Zora vous les vendra pour cinq cents rubis. Elles vous permettent de nager.

MOON PEARL :

Elle vous permet de garder votre apparence dans le "Dark World". Vous la trouverez dans la tour du "Light World".

LA LANTERNE :

Elle permet d'allumer les torches.

Les boomerang :

Il en existe deux. Un bleu dans le château d'Hyrule et un rouge que vous donnera la fée de la cascade de "Waterfall Of Wishing".

LES BOMBES :

Elles peuvent faire des trous dans les murs et détruire certains ennemis.

LES BOUTEILLES :

Elles permettent de faire des réserves de vies et de magie.

LE FILET À PAPILLON :

Il permet de capturer des fées, par exemple, pour les mettre dans une bouteille. On vous le donnera dans le village.

Le livre de Mudora :

Vous pourrez lire les inscriptions mystérieuses. Il se trouve à la LIBRAIRIE.

Arc et flèches :

Il permet de tuer certains ennemis. L'arc est dans "Eastern Palace".

LE CHAMPIGNON :

Il se trouve dans la forêt perdue ("Lost Woods"). On vous donnera une poudre magique en échange dans le "Magic Shop".

LE MIROIR :

Il permet de retourner dans le "Light World" ou au début d'un donjon. Le vieil homme vous le donnera.

LE MARTEAU :

Il permet de taper sur des bouts de bois pour passer. Il se trouve dans le premier château du "Dark World".

La flûte :

Elle permet de choisir un point d'arrivée quelconque dans Hyrule.

LE SCEPTRE :

Il en existe quatre. Les sceptres de feu et de glace permettent d'utiliser la magie contre différents ennemis. Le sceptre de feu peut allumer des torches à distance. Le sceptre de Byrna et de Somaria permettent de ne subir aucun dommage par les ennemis et de créer des blocs.

LA CAPE MAGIQUE :

Elle permet de devenir invisible. Elle se trouve dans le cimetière.

Et maintenant

commençons l'aventure!

Bien qu'il pleuve et que l'inondation soit proche, vous dormez paisiblement dans votre humble chaumière nichée au fond de la forêt. Soudain, une étrange voix vous tire de votre sommeil. Vous apprenez que Zelda est prisonnière d'un nouvel arrivant qui a fait main basse sur le château. Votre oncle n'hésite pas et se lance à la recherche de la princesse en vous disant de ne pas quitter la demeure. Vous ne pouvez pourtant pas le laisser affronter seul les dangers qui l'attendent. Vous décidez donc de le suivre...

Premier monde: Light World.

Après avoir entendu le message de la princesse Zelda, ouvrez le coffre qui se trouve en bas à droite, vous y trouverez une lampe. A présent, dirigez-vous vers le château, utilisez la carte pour le situer. Vous trouverez un passage secret à l'est du château, sous un buisson. Soulevez le buisson et entrez dans le passage. Vous y trouverez votre oncle qui vous remettra son épée et son bouclier avant de mourir. Sortez du passage, vous vous trouverez dans les jardins du château. L'entrée n'est pas difficile à trouver.

Escaping Hyrule Castle.

Vous voilà dans le château, trouvez un escalier et descendez. N'oubliez pas de prendre les clefs que vous trouverez, ni d'ouvrir les coffres. Détruisez les soldats ou poussez les dans le vide. Cherchez la carte, elle se trouve dans un coffre. Après l'avoir trouvée, vous vous repérerez plus facilement.

Sur votre route, vous trouverez un boomerang (dans un coffre). Pour délivrer Zelda, envoyez deux pots sur le géolier qui vous laissera la "Big Key" vous permettant de libérer la princesse. N'oubliez pas d'ouvrir le coffre qui se trouve à côté de la princesse. Montez ensuite jusque dans la salle aux trônes et poussez, avec l'aide de Zelda, le mur du fond.



Ensuite, allumez les torches, évitez les pièges et vous vous trouverez dans le sanctuaire. Un vieil homme vous donnera le premier coeur. Sortez du sanctuaire et dirigez-vous vers la gauche, vous arriverez dans le village.

Kakariko Village.

Essayez de récolter le plus de renseignements, de rubis, de coeurs, de flèches et de bombes que vous pourrez. Vous en aurez besoin par la suite. Posez des bombes un peu partout. Essayez d'en mettre une devant la maison qui se trouve en bas, à gauche du village, c'est celle qui n'a aucune porte et qui est entourée de broussailles et d'arbres. Achetez votre premier bocal chez l'homme assis près de la girouette, pour cent rubis. Lorsque vous aurez fait le tour du village, dirigez-vous vers les montagnes de l'est, là où se trouve le premier pendentif. Jetez un coup d'oeil sur la carte, veillez à ce que vous ayez le plein de coeur et de magie.

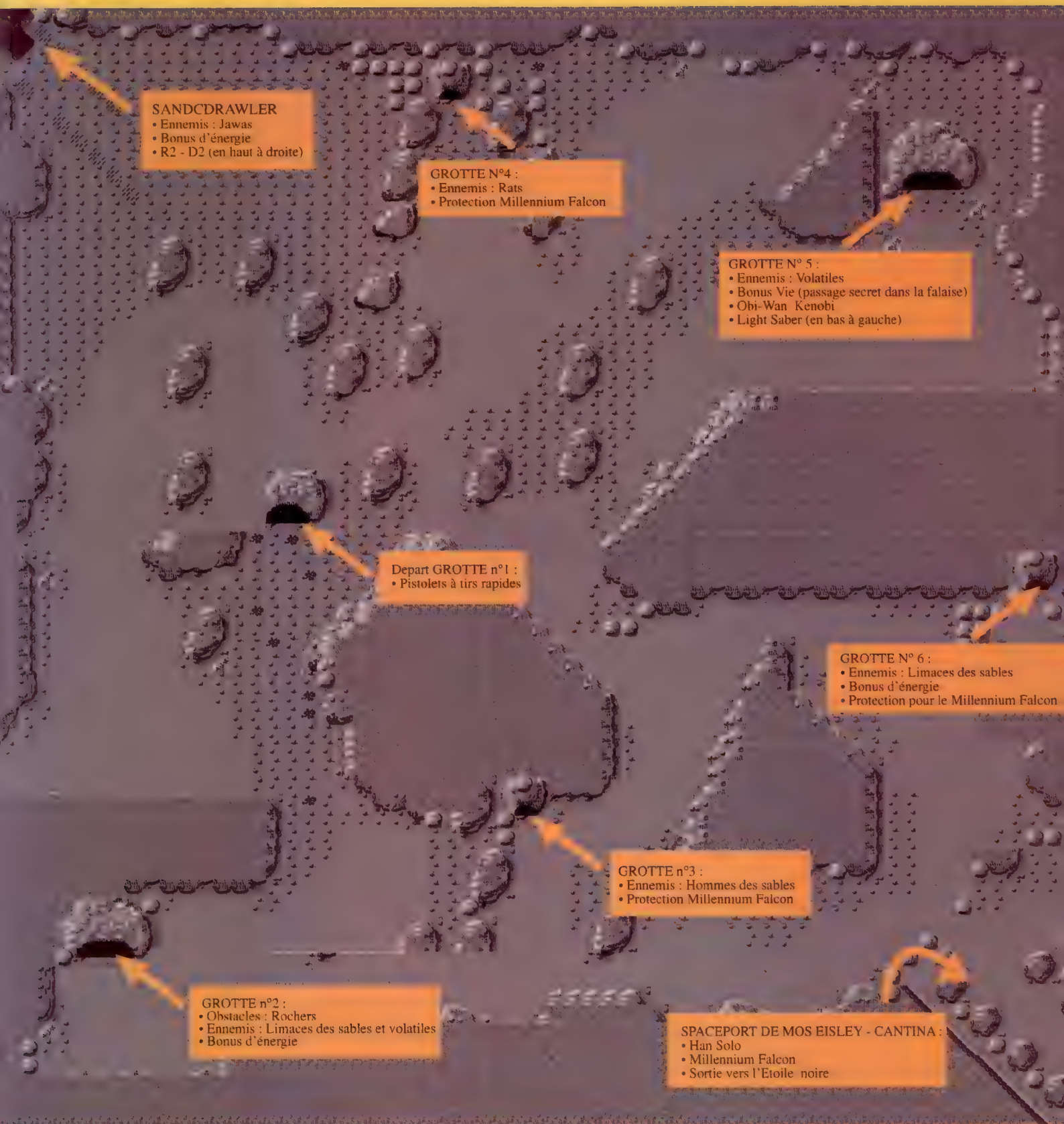
Eastern Palace

(Château de l'est).

Étant donné que les plans des trois châteaux où se trouvent les pendentifs sont donnés avec le jeu, il est inutile de les refaire. Trouvez la "Big Key" qui se trouve dans un coffre et ouvrez le gros coffre dans la grande salle pour y trouver un arc. Je vous renvoie aux conseils donnés au début si vous avez des ennuis. Pour détruire les monstres à la fin du château, envoyez leur quelques flèches; vous arriverez finalement à les détruire. Vous obtiendrez le premier pendentif, un coeur supplémentaire, le plein de vies et de magie. Rendez visite à Sahasrahla qui vous remettra les "Pegasus Shoes" afin de courir plus vite. Il suffit d'appuyer quelques instants sur le bouton A. Retournez au village et repérez une maison un peu à l'écart. Elle ne se trouve pas dans le village même, mais un peu plus au sud. C'est la librairie! Au-dessus de la maison, se trouve une plume sur un livre. Entrez dans cette maison, vous verrez un livre sur une étagère, laissant un peu d'espace entre l'étagère et vous. Appuyez quelques instants sur le bouton A et, grâce aux "Pegasus Shoes", vous foncerez dans l'étagère en faisant tomber le livre. Prenez le et dirigez-vous dans le désert, en bas à gauche sur la carte, là où se trouve le deuxième pendentif. Lorsque vous serez arrivé dans le désert, cherchez un endroit où se trouve une pierre, au centre, où sont gravées des inscriptions mystérieuses. Prenez le livre et lisez ces inscriptions (bouton Y) et les trois grosses pierres se déplaceront pour que vous puissiez entrer. Vérifiez que vous avez le plein de vies et de magie. Entrez dans le donjon.

Et et..... suite au prochain numéro.....

(SCHAEFFLER Sebastien)



game boy

STARWARS

Grâce à cette carte, vous pourrez vous repérer dans les moindres recoins de cette vaste planète répondant au doux nom de Tatooine, et y découvrir les différentes grottes dans lesquelles se trouvent les ennemis ou les objets indispensables à la poursuite de votre aventure galactique. Nous avons donc détaillé tous ces lieux ainsi que tout ce que vous y trouverez. Alors, bonne chance et rendez-vous à l'heure dite, face à l'étoile noire.

nes

ROBOWARRIOR

Au premier niveau, se trouve le puits de l'espoir; placez cinq bombes sur sa droite et entrez dedans. Tout à côté, se trouve le calice. continuez sur votre droite; quand vous rencontrerez deux murs verticaux, mettez des bombes un peu partout vers le haut, et vous découvrirez la première salle aux idoles. Mettez deux bombes, la première devant l'idole de gauche et la deuxième devant l'idole de droite. Vous récupérerez alors un missile et votre première bombe mégatone. Sortez de la salle et suicidez-vous; prenez ensuite l'option continue et refaites ces différentes actions: si vous avez de la patience, vous pourrez ainsi accéder au deuxième niveau avec tous vos pouvoirs et super-pouvoirs et arriver facilement à la fin. Il y a trois lampes dissimulées dans le jeu, dans des salles aux idoles: au niveaux 2 - 1, 4 - 1 et 8 - 2.

game boy

CONTRA

• Partez avec 10 vies au lieu de 3 en faisant haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B,A,B,A (pareil que pour TMNT mais avec 2 fois BAS). Faites ce code quand la page de présentation s'est arrêtée de bouger. Dans ce jeu, dix vies, cela aide beaucoup.



nec

DARIUS +

Pour choisir la difficulté, quand vous arrivez au titre, appuyez sur le bouton 1 et 2, deux fois et rajouter le bouton Select pour la troisième fois.



nes

NINJA GAIDEN

Quand "Tecmo Presents 1989" apparaît sur l'écran, pressez en même temps Gauche, Bas, A et B. Puis pressez Start pour commencer le Test Son.



TOP GAMES

44 RUE DE MALTE

75011 PARIS

TEL : 48.05.48.23

METRO

REPUBLIQUE

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H30 A 19H30

SUPER FAMICOM NEUF

SUPER FAMICOM	1290 F
CABLE PERITEL	149 F
ADAPT. UNIVERSEL	90 F
JOY INFRAROUGE	390 F
DYNA - 1	120 F
CASTLEVANIA IV	250 F
LEMMINGS	250 F
SOULBLADER	250 F
ACTRAISER	250 F
GHOUL AND GHOST	290 F
PRINCE OF PERSIA	390 F
SUPER PANG	390 F
CONTRA IV	390 F
AXELAY	390 F
PARODIUS	450 F
TORTUES NINJA IV	450 F
SONIC BLASTMAN	450 F
OUTER WORLD	450 F
AMAZING TENNIS	450 F
TINY TOON	450 F
JOE AND MAC 2	490 F
VALKEN	490 F
STAR WARS	490 F
MARIO KART	490 F
MICKEY'S QUEST	490 F
FATAL FURY	490 F
VOLLEY BALL II	490 F
KING OF RALLY	490 F
KIKIKATAI	490 F
RANMA 1/2	490 F
RANMA 1/2 N°2	490 F
TETRIS 2	490 F
RUSHING BEAT 2	490 F
HUMAN GP	490 F
BATMAN RETURNS	NEW 540 F
ENODO	NEW 540 F
USHIO AND TORA	NEW 540 F
MAKENDO	NEW 540 F
STAR FOX	NEW 590 F
DRAGON BALL Z N°2	TEL

MEGADRIVE JAP. NEUF

MEGADRIVE	790 F
CABLE PERITEL	149 F
ADAPTATEUR	90 F
PRO 3	120 F
SONIC	99 F
ALIEN STORM	190 F
FANTASIA	190 F
KID CHAMELEON	190 F
STREET OF RAGE	190 F
TOKI	190 F
WONDERBOY V 60 HZ	190 F
QUACKSHOT	190 F
GOLDEN AXE II	190 F
HELL FIRE	190 F
WANI WANI	190 F
OLYMPIC GOLD	190 F
STRIDER	190 F
MONACO GP	190 F
SHINOBI	190 F
TOM JAM AND EARL	190 F
TURBO OUT RUN	190 F
MONACO GP 2	290 F
GREEN DOG	290 F
TAZMANIA	340 F
MICKEY II	340 F
CHIKI CHIKI BOY	340 F
SONIC 2	340 F
BATMAN RETURNS	390 F
THUNDER FORCE IV	390 F
LAND STALKER	390 F
STREET OF RAGE II	390 F
CHAKAN	390 F

NEO GEO NEUF

NEO GEO	1990 F
NEO GEO + 1 JEU	2450 F
JOYSTICK NEO GEO	390 F
MEMORY CARD	190 F
ALPHA MISSION II	690 F
BASEBALL 2020	690 F
BURNING FIGHT	690 F
FATAL FURY	990 F
BASEBALL STAR 2	1290 F
NINJA COMMANDO	1290 F
LAST RESORT	1290 F
ART OF FIGHTING	1390 F
VIEW POINT	1490 F
FATAL FURY II	TEL

NOUVELLE CONSOLE ARCADE SYSTEM

ARCADE SYSTEM	1990 FR\$
JOY 6 BOUTONS	249 FR\$
JOY NEO GEO	390 FR\$
CARTES JAMMA	
NOUS TELEPHONER	

TOP GAMES - 44 RUE DE MALTE 75011 PARIS - TEL 48.05.48.23.

BON DE COMMANDE	DESIGNATION	QT	PRIX
NOM :			
ADRESSE :			
TELEPHONE :			
CODE POSTAL :			
REGLEMENT :	VILLE :		
<input type="radio"/> CHEQUE	SIGNATURE :		
	<input type="radio"/> CARTE BLEU N		
	EXPIRE FIN :		
	FRAIS DE PORT : + 30 F		
	TOTAL		

NEC

Contact

Département 75
Ech. Nes CD Rom, contre S Nes.
Vds. Ech. Ach. jx Nec, S Nes,
Neo Geo. Téléphoner uniquement
de 18h30 à 20h, au (1) 43
66 63 89.

Département 83
Ech. SGX + 1 jx, contre Neo
Geo, ou contre Nec Turbo GT.
Contacter Paul, au (16) 94 74 94
74.

Vente

Département 27
Vds. Pc Duo + 7 jx CD : 3790
Frs et Neo Geo + 2 manettes,
garantie + Fightman : 2900 Frs,
ou contre CDI + jx. Vds. S Nes +
jx. Téléphoner après 20h, au
(16) 32 59 65 48.

Département 30
Vds. jx Pc Engine : 200frs, Pc
Kid 1, Heavy Unit, Dondokodon,
S Star Soldier, Puznic.
Contacter Gregory, le week end
ou après 17h, au (16) 90 25 72
80.

Département 31
Vds. jx Nec : 150 Frs + frais de
port. Contacter Xavier, au (16)
61 92 82 44.

Département 32
Vds. jx Nec : F Soccer : 300 Frs,
ou contre autre jx. Ach. jx S Nes
: M'ystical, Zelda 3... de 250 à
330 Frs. Contacter Michael, au
(16) 62 09 20 51.

Département 42
Vds. GT + 11 jx : 2300 Frs, ou
contre CD Rom + jx, ou Neo Geo
+ jx. Ach. CD Rom + CD, faire
offre. Contacter Patrick, au (16)
77 57 62 01.

Département 42
Vds. jx Nec à prix réduit : P 47,
Pc Kid 2, Power Eleven...
Contacter Couturier Alexis, au
(16) 77 26 38 09.

Département 57
Vds. 14 jx Nec : 130 Frs pce, jx
Neo Geo : Frenzy Football : 550
Frs, et S Spy : 350 Frs, ou les 2 :
800 Frs. Contacter après 20h,
au (16) 87 36 26 11.

Département 59
Vds. CGX + jx, vente séparée
possible, ou contre jx SFC, S
Nes, S Nintendo. Vds. jx S
Nintendo, S Nes, SFC.
Téléphoner au (16) 20 54 65 40.

Département 59
Vds. Nec Pc Engine + 4 jx
(Parasol Stars, Jacky Chan...):
800 Frs. Téléphoner au (16) 27
48 06 99.

Département 60
Vds. jx Pc Engine. Téléphoner
au (16) 44 81 65 34.

Département 62
Vds. jx Nec : P of Persia : 300
Frs, Dark Legend : 150 Frs,
Vigilante : 150 Frs. Contacter

Laurent, au (16) 21 75 65 62.

Département 62
Vds. CGX + 6 jx (Pc Kid 2,
Populous...) : 1200 Frs, vente
séparée possible. Contacter
Herve, après 18h, au (16) 21 24
26 74.

Département 75
Vds. 20 jx Nec : 150 Frs pce.
Contacter Paul, au (1) 43 48 26
68.

Département 75
Vds. jx Nec sur CGX, SGX, CD
et Super CD, et jx sur SFC.
Contacter Denis, au (1) 40 50 99
22.

Département 75
Vds. CGX + 6 jx (Pc Kid2,
Cadash...) : 1600 Frs à
débatte. Téléphoner à partir de
18h, au (1) 30 41 92 24.

Département 75
Vds. jx carte, CD, Super CD Nec.
Vds. CD Rom : 1200 Frs, et
cherche contact Nec. Contacter
Azouz, après 19h, au (1) 42 27
59 74.

Département 77
Vds. Nec + 6 jx (Pc Kid 1, F
Match Tennis, Power Eleven...),
vente séparée possible : 1200
Frs à débattre. Contacter
Sébastien, au (16) 64 03 49 75.

Département 77
Vds. F Soccer, R Type, et Nbrx jx
au plus offrant, Pc Engine + 1 jx
: 600 Frs, Zelda2, sur Ne
Contacter Fab, ua (16) 60 05 37
19.

Département 78
Vds. Pc Engine + quintupleur +
2 manette + 1 manette +
Vigilante : valeur 1200 Frs,
vendu : 600 Frs, jx GB de 150 à
180 Frs. Contacter Thomas, au
(1) 60 52 99 50.

Département 83
Vds. SGX + doubleur + 2 joy + 6
jx (1941, FMT, S Volleyball...):
1300 Frs, ou le jeu : 200 Frs.
Contacter Stéphane, au (16) 94
45 08 37.

Département 85
Vds. CGX + 1 pad : 600 Frs, jx
CGX : Pc Kid2 : 200 Frs, Violent
Soldier : 200 Frs, Veigues : 150
Frs, Overide : 150 Frs. Contacter
Christophe, après 18h, au (16)
51 32 16 07.

Département 91
Vds. jx Nec (Pac Land, Matris et
Tricky) : 200 Frs pce à débattre.
Ach. jx de sport et d'arts mar-
tiaux. Vds. jx MD. Contacter
Alex, au (16) 60 19 07 79.

Département 91
Vds. CGX 2 + quintupleur + 2
manettes + 6 jx (Pc Kid2., valeur
: 4300 Frs, vendu : 1500 Frs, sur
MD : Tazmania, Block Out,
Mickey, Castel of Illusion, J
Pond 2. Téléphoner au (16) 64
99 89 55.

Département 92
Vds. jx Nec + jx GB. Contacter
Patrice, au (1) 47 74 67 69.

Département 94

Vds. SGX + 4 jx (G&G, Aldynes,
Bomber Man, W Boy) : 1000
Frs, échange contre cartes
jamna. Contacter Frederic, au
(1) 43 28 52 48.

Département 95
Vds. Nec GT + CGX + 2 Pads +
10 jx : 2800 Frs, valeur : 6000
Frs. Contacter Agnes, au (16) 39
59 28 93.

Département 95
Vds. jx entre 150 et 200 Frs :
Dead Moon, J Chan, F1 91, FM
Tennis. Contacter Frederic,
après 18h, au (16) 34 50 63 58.

Neo-Geo Lynx

Achat

Département 4
Ach. jx + manette Neo Geo,
recherche contact sur Neo Geo,
dans le 04, ou le 83. Contacter
Sylvain, après 19h, au (16) 92
79 55 59.

Département 59
Ach. jx Neo Geo de 400 à 800
Frs (World Heroes, F Fury 2, Last
resort). Contacter Tan Laurent,
158 rue de l'épeule, 59100
Roubaix, ou au (16) 20 24 02
38.

Département 59
Ach. Neo Geo avec ou sans jx.
Vds. jx SFC, S Nes (S Blastman,
Out of this World, Amazing
Tennis). Contacter Jerome, au
(16) 20 29 04 96.

Département 65
Ach. Neo Geo + 1 jeu + 1 ou 2
manettes : 2000 Frs maxi sui-
vant jeu. Contacter Frederic, le
week end, au (16) 62 45 42 85.

Département 66
Ach. Neo Geo + 1 jeu : 1500 Frs.
Contacter David, au (16) 68 55
93 61.

Département 74
Ach. jx Neo Geo de 400 à 900
Frs. Contacter Hugo, au (16) 50
35 11 58.

Département 77
Ach. jx sur sur Lynx, faire offre
et échange Rygar contre jx ayant
la meme valeur. Contacter
Frederic, au (16) 60 60 02 15.

Département 78
Ach. Neo Geo + jx. Vds. S
Nintendo + jeu, ou contre Neo
Geo + jx + 1000 Frs. Contacter
Habri, au (16) 30 43 60 07.

Département 92
Ach. Tous jx sur Neo Geo, et
vends jx SFC et MD. Contacter
Christophe, au (1) 46 45 15 58.

Département 93
Ach. Neo Geo, avec ou sans jx,
entre 1000 et 2000 Frs maxi,
dans la région de Paris.
Contacter Edgar, après 19h, au
(1) 43 32 75 29.

Département 93
Ach. jx Neo Geo : Sengoku, Art
of Fighting, F Fury2, N
Combat... à prix raisonnable.
Téléphoner après 19h, au (1) 43
09 29 64.

Département 94
Ach. Neo Geo + 1 jeu : 1900 Frs,

SGX + G'n'G + Aldynes, JIax,
WBoy, Bomberman : 1000 Frs.
Contacter Frederic, après 20h,
au (1) 43 28 52 48.

Contact

Département 6
Ech. sur Neo Geo : F Fury,
contre Mutation Nation.
Contacter Cedric, vers 18h, au
(16) 93 93 27 72.

Département 31
Ech. S Nes + 5 jx (Star Wars...)
+ adaptateur + 2 pads, contre
Neo Geo + 2 jx. Contacter Eric,
au (16) 61 07 15 34.

Département 83
Ech. Vds. Ach. Nbrx jx sur Neo
Geo et SFC. Contacter Siegfried,
au (16) 94 33 84 40.

Département 85
Ech. MD + 4 jx (King's Bounty,
Jordan vs Bird, Greedog, Bulls
vu Lakers), contre Neo Geo avec
ou sans jx. Contacter Anthony,
le week end, au (16) 51 33 84
22.

Département 91
Ech. S Nintendo + AD 29 + Zelad
US, SF2, US, Soulblazer, M
Quest US, Pilot Wings, Mario 4,
contre Neo Geo + 2 jx de baston.
Contacter Benjamin, au (16) 69
41 08 93.

Département 92
Ech. Nec + 3 jx, contre 4 jx Neo
Geo. Ech. Ach. Vds. jx sur Neo
Geo, SFC, S Nintendo. Contacter
Stéphane, au (1) 46 30 09 52.

Département 94
Ech. Vds. Ech. jx Neo Geo.
Contacter Laurent, après 18h, au
(1) 49 69 00 83.

Vente

Département 2
Vds. Neo Geo + 1 manette +
transfo + M Lord et Ninja
Combat : 2000 Frs, sur Md :
Lakers vs Celtics, Winter Games
et Populous. Téléphoner au (16)
23 61 21 53.

Département 13
Vds. Combo Av + 1 jx : 2700
Frs. Contacter Romain, sur
Marseille uniquement, au (16)
42 86 19 58.

Département 38
Vds. ou Ech. Burning Fight,
Cyber Lip, Asso 2, sur Neo Geo.
Ach. jx sur Neo Geo. Téléphoner
le week end ou le mercredi,
après 19h, au (16) 76 89 72 58.

Département 54
Vds. Neo Geo + 1 manette + M
Lord et 2020 Baseball : 2500
Frs. Contacter Olivier, au (16) 83
30 51 17. Département 75
Vds. Ach. Ech. jx Neo Geo, S
Nes et Nec. Vds. magazines pour
consoles. Téléphoner unique-
ment de 18h30 à 20h, au (1) 43
66 63 89.

Département 77
Vds. Lynx + 5 jx + 1 adaptateur
secteur : 1100 Frs, vente séparée
possible. Téléphoner au (16) 60
60 02 15.

Département 77

Vds. Neo Geo + Raguy, M Lord
+ memory card : 3000 Frs sous
garantie. Contacter Fredy, après
20h, au (16) 60 02 91 66, ou 60
02 62 50.

Département 78
Vds. jx Neo Geo : Soccer Brawl :
800 Frs, et Blue's Journey : 550
Frs. Contacter Pierre, au (1) 39
75 77 28.

Département 78
Vds. Neo Geo + 2 manettes :
1600 Frs + N Commando : 800
Frs + G Pilot : 600 Frs + Riding
Heroes : 600 Frs + carte : 100
Frs, ou le tout : 3000 Frs.
Contacter Benoit, après 18h, au
(16) 34 84 89 23.

Département 80
Vds. jx Lynx : Blue Light, Hard
Drivin, Xybots, Scapiard Dog :
entre 200 et 230 Frs. Contacter
Nicolas, au (16) 22 95 25 56.

Département 91
Vds. art of Fighting sur Neo Geo.
Contacter Arnaud, après 17h30,
au (16) 60 75 42 61.

Département 91
Vds. GG + Donald : 900 Frs.
Vds. Ech. Ach. jx Neo Geo. Ach.
Pc Engine GT + jx à moins de
1000 Frs. Ach. jx S Nintendo,
SFC, S Nes à moins de 300 Frs.
Contacter Alexandre, au (16) 60
11 56 95.

Département 91
Vds. jx Neo Geo et SFC.
Téléphoner au (1) 60 86 23 25.

Département 93
Vds. Lynx2 + 6 jx (Blue Light,
Golf, Road Blast...) + transfo :
1100 Frs sous garantie.
Contacter Thierry, après 19h, au
(1) 48 65 96 08.

Département 95
Vds. Art of Fighting sur Neo Geo
: 1200 Frs, M Lord : 500 Frs.
Contacter Sébastien, au (16) 39
85 29 87.

NINTENDO

Achat

Département 6
Ach K7 occasion, échange pos-
sible. Contacter A Feignoux, 185
Ch Costiere, Bt E, 06000 Nice.

Département 62
Ach. sur S Nes : Another, Tiny
Toons : 300 Frs. Contacter
Aain, après 18h, au (16) 21 53
44 58.

Département 69
Ach. Ech. Vds. jx S Nintendo
(Jap Fra US), possède Star
Wars, Tiny Toons, W
Commander... Contacter
Christophe, au (16) 78 08 97 02.

Département 71
Ach. sur SFC : jx de Tennis,
Soulblazer, faire offre.
Téléphoner au (16) 85 34 37 73.

Département 75
Ach. SFC, ou S Nes + Nbrs jx +
joypad, prix à dénatter. Ach. jx
Neo Geo + console complète, à
bas prix. Contacter Adel, au (1)

42 05 86 39.

Département 78
Ach. tous jx S Nintendo, S Nes,
SFC (Soulblazer US, M Quest, A
Family...). Contacter Johan, au
(16) 39 75 51 69.

Département 94
Ach. MAGical Quest sur S
Nintendo et vends Shinobi sur
MS : 70 Frs. Contacter Frederic,
au (1) 48 93 85 98.

Département 94
Vds. jx SFC. Ach. Nec + jx.
Contacter Gaetan, au (1) 49 80
97 49.

Département 94
Ach. S Nes + jx à prix sympa, ou
contre A500 + ext + jx + souris +
joys. Contacter J Marc, au (1) 48
86 76 00.

Département 94
Ach. Ech. Vds. Nbrx jx sur S
Nintendo, Nes et SFC, avec boîte
et boîte (Actraiser, Soulblazer,
Dragon Quest...) Contacter
Cristophe, au (1) 43 68 27 23.

Département 95
Ach. sur SFC : Ramna avec noti-
ce : 350 Frs. Contacter Mikael,
après 18h, au (16) 34 14 26 94.

Département 17

Contact

Département 6
Ech. Vds. Nbrx jx sur S Nes, S
Nintendo, SFC. Contacter
Franck, à partir de 20h30, au
(16) 93 14 94 78.

Département 13
Ech. F Fantasy, Mystic Quest
US, contre F Fantasy 2, ou le
vends 400 Frs. Téléphoner après
19h, au (16) 90 98 42 81, ou 90
96 79 12.

Département 13
Ech. 520 STE contre jx S
Nintendo Fra, US, Jap dans le 13
uniquement. Téléphoner au (16)
91 08 74 42.

Département 20
Ech. sur S Nes : S Probotector,
SF 2, A World, S of Road
Cherche P of Persia, Soulblazer,
J Connors en vf et US.
Téléphoner au (16) 95 65 08 84.

Département 30
Ech. S Nintendo + 5 jx contre
Neo Geo + jx, ou A500 + jx.
Contacter David, après 17h30,
au (16) 66 23 89 41.

Département 31
Ech. jx SFC : F Fight,
Soulblazer, Turtles 4. Contacter
Karim, au (16) 61 90 24 78.

Département 34
Ech. S Nintendo + 5 jx, contre
Neo Geo + 2 jx. Contacter Mr
Santa Alexis, 3 rue du muguet,
34480 Pouzolles.

Département 59
Ech. jx SFC : Magical Quest,
Another World, Contra 3, Zelda
3, A Family. Contacter Franck,
après 18h, au (16) 20 45 13 89.

Département 59
Ech. jx S Nes : A Family, S Soccer Champ, Bulls vs Blazers, NHLPA Hockey, et recherche J MAden 93. Contacter Thierry, au (16) 20 64 85 48.

Département 60
Ech. S Fighter, contre S Mario Kart. Contacter Christophe, au (16) 44 07 37 23.

Département 61
Ech. jx sur S Nintendo (J and M Mickey, Lemmings, FF Legend 2, F Zero, SF 2), cherche : F Fury, FF Legend 5, C Crook, RANMA 1/2, ou 2... Téléphoner le soir, au (16) 33 25 62 08.

Département 62
Ech. GB + 4 jx (Tetris, Batman 2, Trackmeet, TMHT) + Gamelight, contre GG + jx + adaptateur secteur si possible. Contacter Mallory, au (16) 21 53 50 42.

Département 62
Ech. GB + 4 jx (Batman, TMHT...) + Gamelight, contre GG + jx + adaptateur secteur si possible. Contacter Mallory, au (16) 21 53 50 42.

Département 62
Ech. Zelda 3 Jap, contre autre jeu sur S Nintendo, SFC, S Nes. Contacter Jeremy, après 20h, au (16) 21 39 41 73.

Département 68
Ech. jx SFC : Soublader, contre Goemon Fight. Contacter Tariq, au (16) 89 39 76 31.

Département 73
Ech. Pilot Wings. Vds. sur S Nintendo, jx MD. Ech. 2 jx MD contre 1 nouveauté GB. Contacter Laurent, au (16) 79 07 70 40.

Département 76
Ech. S Nes complète, contre SFC complète. Contacter Sébastien Durand, 7 lots Beau Soleil, 76400 Ganzeville.

Département 77
Ech. jx SFC : Zelda 3 vi, Axelay, A World, P of Persia, Spiderman, S Mario Kart, Simpsons, Actraiser, Rishing Beat. Téléphoner au (16) 60 20 63 08.

Département 78
Ech. jx S Nes, cherche Another World, Turtles 4... Téléphoner après 17h, au (16) 30 58 30 43.

Département 91
Ech. S Nes + 5 jx + 2 manettes, contre Neo Geo + 2 jx + 1 ou 2 manettes. Contacter Gabriel, au (16) 69 07 97 59.

Département 91
Ech. S Nes + Magical Quest + MD + 2 manettes + adaptateur Jap, contre Neo Geo + 2 jx + manettes, ou 2500 Frs. Téléphoner au (1) 69 445 47 45.

Département 92
Ech. GB, sous garantie + 3 jx (Tetris, Batman, Dinoblast), contre GG, sous garantie + 2 jx. Contacter Gilles, vers 17/18h, au (1) 46 64 45 06.

Département 95
Ech. S Nintendo + 5 jx (Stars Wars, Beep Beep...), contre Neo Geo + jx à débattre. Contacter Olivier, après 17h, au (16) 39 61 00 59.

Département 95
Ech. S Nintendo + adaptateur Jap/US + 6 jx (A World, Zelda...), contre Neo Geo + 3 jx sur Paris et sa région. Contacter Nicolas, au (1) 34 16 55 30.

Vente

Département 3
Vds. jx S Nes : A Family, Rival Turf, Joe and Mac, Mario World. Contacter Olivier, après 18h, au (16) 70 20 62 69.

Département 4
Vds. sur S Nintendo : S EDF 350 Frs, S Probotector vi : 450 Frs, cherche Terminator 2, Alien 3, Star Wars, S Blues Brothers, Mario Kart. Téléphoner au (16) 92 83 67 97.

Département 6
Vds. sur S Nintendo : Zelda 3, Pilot Wings, A World, S R Type. Contacter Marc, après 16h30, au (16) 93 74 48 65.

Département 10
Vds. S Nintendo + Scope + 11 jx : 5500 Frs à débattre, valeur 7000 Frs, cherche Neo Geo + jx à bon prix. Vds. jx Nec. Contacter Julien, après 18h, au (16) 25 40 98 98.

Département 13
Vds. jx S Nintendo (Pilot Wings, Castelvania, A Family...) : entre 300 et 350 Frs. Contacter J Michel, au (16) 42 27 41 77.

Département 16
Vds. S Nintendo + 7 jx (SF2, S Aleste, S G&G...) : 3000 Frs, ou contre Neo Geo + jx. Téléphoner au (16) 45 69 78 54.

Département 17
Vds. jx Nintendo de 100 à 200 Frs : Megaman 2, Zelda 1, SMB 1, Robo Warrior, G'n'G. Contacter Sébastien, au (16) 46 47 71 00.

Département 19
Vds. 8 jx de 150 à 225 Frs (Gremlins 2, DD 2, Zelda 2, J Chan...). Contacter Berytand, après 18h, au (16) 55 23 23 02.

Département 34
Vds. jx sur Nintendo : Blades of Steel à 150 Frs, et achète Toki : 200 Frs. Contacter Serge Barberi, après 18h30, ua (16) 67 79 35 27.

Département 35
Vds. Un Squadron : 250 Frs sur S Nintendo, ou échange. Contacter Thierry, au (16) 99 38 98 30.

Département 37
Vds. S Nintendo + SF 2, Axelay, Probotector, R Type : 2500 Frs, MD + Sonic, A Beast, S Off Road, TF 4 : 1500 Frs. Téléphoner au (16) 47 64 31 29.

Département 39
Vds. Nes + 4 jx (Mario 1,

Gremlins 2, B Fighter, Turtles 1), ou contre S Nes + S Fighter 2 : 1000 Frs. Contacter Franck, après 19h en semaine, au (16) 84 42 47 76.

Département 41
Vds. ou Ech. jx S Nintendo, possède S G'n'G, et S Tennis, contre jx S Nintendo, S Nes, ou SFC. Contacter Alex, au (16) 54 80 07 96.

Département 42
Vds. jx GB : Terminator 2, et S Mario lland : 220 Frs pce. GT Spiderman : 100 Frs. Contacter Carl, après 18h, au (16) 77 71 60 58.

Département 44
Vds. MD + 2 jx + 2 manettes + livres : 700 Frs à débattre. Contacter Olivier sur Nantes, après 18h, au (16) 40 76 55 39.

Département 47
Vds. sur S Nintendo : S Mario 4 : 300 Frs, F Zero : 350 Frs, Zelda 3 : 380 Frs, SF 2 US : 450 Frs, vente uniquement dans le 47. Téléphoner au (16) 53 65 85 98.

Département 49
Vds. jx sur SFC : Axelay, S G&G, et sur S Nes : Mario Kart : 450 Frs pce. Contacter Fred, après 18h, au (16) 41 73 16 83.

Département 54
Vds. jx Nintendo : 250 Frs pce. Contacter Dominique, au (1) 82 33 29 40.

Département 54
Vds. jx S Nintendo : Castelvania 4 : 350 Frs et F Zero : 300 Frs, ou le tout : 550 Frs. Contacter Benjamin, après 18h, au (16) 83 53 35 15.

Département 54
Vds. SFC + SF 2, et Contra 3 : 1900 Frs. Ach. jx Neo Geo. Téléphoner après 18h, au (16) 83 75 47 83.

Département 58
Vds. jx Nes : 150 Frs pce, (D Tales, Top Gun, Bubble Bobble...). Contacter Arnaud Munoz, au (16) 86 57 90 15.

Département 58
Vds. T Ninja 4 et Parodius sur SFC Jap : 400 Frs pce. Contacter Sylvain, au (16) 82 78 83 55.

Département 59
Vds. Ech. S Aleste Fra, et Best of Best US, contre Tiny Toons, M Quest, S Stars Wars, Road Runner, faire offre. Contacter Pascal, au (16) 28 41 57 91.

Département 59
Vds. jx SFC : Axelay, G'n'G, Aguri Suzuki, prix à débattre. Contacter Francois, au (16) 20 63 99 85.

Département 59
Vds. jx Nes : Mario 3, Bug's Bunny, D Tales : 300 Frs pce, TMHT, Mario 1 : 200 Frs pce. Téléphoner au (16) 27 34 64 97.

Département 59
Vds. Ech. jx SFC US, Fra, Jap : Mario Kart, Soublader, Axelay,

Lemmings, Actraiser, Gin's. Ech. Sgx + 4 jx : 850 Frs, GB + 3 jx : 600 Frs (MD, ou jx SFC). Contacter Martial, de 19 à 21h, au (16) 27 74 00 37.

Département 60
Vds. S Nes sous garantie + 6 jx (SF 2, WWF, NCAA, NBA...) : 2900 Frs. Contacter Cedric, après 20h30, au (16) 44 88 17 78.

Département 62
Vds. jx S Nintendo, possède : P of Persia, Axelay, Castelvania 4 et Turtles 4. Contacter Simon, au (16) 21 56 38 52.

Département 62
Vds. Zapper + 4 jx Nes (D Hunt, Magaman 2, TMHT 1 et Robowarrior. Contacter Vincent, après 18h, au (16) 21 54 48 16.

Département 64
Vds. console Nes + 5 jx, valeur 1800 Frs, vendu : 700 Frs. Téléphoner au (16) 59 32 37 43 HB.

Département 72
Vds. jx Nes : Robocop : 230 Frs, D Dragon 3 : 300 Frs. Contacter Mickael, le soir, au (16) 43 24 89 26.

Département 73
Vds. jx S Nintendo : 300 Frs. Téléphoner au (16) 79 60 03 89.

Département 75
Vds. S Nintendo + 8 jx (SF 2...) + adaptateur universel : 3500 Frs, pas d'échange, ni de vente séparée. Téléphoner au (1) 43 55 66 71.

Département 75
Vds. Axelay Jap, valeur : 649 Frs, vendu : 550 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 43 45 46 56.

Département 75
Vds. SFC + 7 jx (avec boîte et notice) : 2100 Frs, MD + 4 jx + pistolet + T2 : 1000 Frs. Contacter Hakim, après 18h, au (1) 47 00 89 83.

Département 75
Vds. Nes + 2 manettes + pistolet + S Mario 1 et 3, T Ninja, Section 2, Golf, Duck Hunt : 1000 Frs. Contacter J Baptiste, en semaine après 18h, au (1) 48 74 83 31.

Département 75
Vds. jx et console SFC, GB, GG, MD, Nes? Nec, GT, MS, Lynx et Neo Geo. Contacter Cyril, au (1) 45 51 25 00.

Département 75
Vds. S Tar Wars Jap : 500 Frs. Contacter Steve, au (1) 45 65 26 13.

Département 75
Vds. jx S Nes : R Turf, Amazing Tennis, Castelvania 4 de 150 à 350 Frs, Tennis, 1941... sur SGX : 150 Frs. Téléphoner au (1) 47 08 01 70.

Département 75
Vds. jx S Nintendo : R Type, et S Soccer : 300 Frs. Téléphoner au (1) 42 51 44 78.

Département 75

Vds. 3 jx sur SFC et S Nes : Soublader, Zelda 3, et Magician Quest : entre 200 et 300 Frs. Contacter Fabrice, au (1) 42 54 08 94.

Département 75
Vds. jx sur S Nes (S R Type, S Soccer). Téléphoner au (1) 42 51 44 78.

Département 75
Vds. GB + 68 jx (SML, Dr Mario, Pacman, Tennis...) : 1950 Frs, ou les jx : 1500 Frs. Contacter Didier, au (1) 46 65 44 17.

Département 75
Vds. GB complet + 24 jx, valeur : 9000 Frs, vendu : 3000 Frs. Contacter Bernard, au (1) 40 36 07 10.

Département 77
Vds. Nintendo + 6 jx S Mario 1 et 3, Zelda 2... + 2 manettes + Zapper : 1500 Frs, à débattre. Contacter Guillaume, au (16) 60 01 29 86.

Département 77
Vds. jx SFC et S Nes de 350 à 500 Frs. Contacter Cedric, après 18h30, au (16) 64 39 22 28.

Département 77
Vds. 3 jx SFC : F Fury, Mario Kart et Mickey : 1250 Frs, ou entre 375 et 440 Frs, Neo Geo + 1 jeu + transfo : 1900 Frs. Contacter Marc, au (16) 60 05 55 89.

Département 77
Vds. GB + 5 jx + sacoche (Tetris, S Mario...) : 900 Frs. Téléphoner après 17h30, au (1) 60 06 70 39.

Département 78
Vds. Nintendo + 8 jx : 1300 Frs. Contacter Laurent, au (1) 34 61 79 42 et demander le poste : 1429.

Département 78
Vds. S Nes sous garantie + S Mario 4, X Men + adaptateur : 900 Frs. Contacter Aymeric, au (1) 34 65 17 06.

Département 78
Vds. GB + Tetris et achète Mario 4 sur S Nintendo. Téléphoner au (1) 39 51 26 97.

Département 78
Vds. sur S Nes : WWF : 250 Frs, SF 2 : 350 Frs, F Zero : 250 Frs. Contacter Steven, au (1) 34 62 25 20.

Département 78
Vds. Mario Kart sur S Nes : 345 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 39 75 90 30.

Département 78
Vds. S Nintendo + 9 jx (SF2, X Men, R Runner...), valeur 6000 Frs, vendu : 3600 Frs, ou contre Neo Geo + jx + 2 manettes si possible. Téléphoner au (16) 30 59 12 79.

Département 78
Vds. Road Runner, sur S Nes : 400 Frs, échange possible. Téléphoner après 19h, au (1) 34 62 44 37.

Département 78

Vds. SFC + SF 2 et Zelda 3 US + adaptateur universel : 1600 Frs, Nec + jx à vendre. Contacter Brice, au (1) 39 58 32 89.

Département 84
Vds. jx S Nintendo : S Fighter 2, Rival Turf, A Family, Pilot Wings... de 250 à 400 Frs, ou échange, sur la région. Contacter Thierry, après 18h, au (16) 90 72 22 76.

Département 86
Vds. sur S Nes : Blade of Stell, Rygar, Probotector et D Dragon 2 : 200 Frs pce. Contacter Manu, au (16) 49 56 37 76.

Département 90
Vds. jx S Nintendo : S Probotector, Tortues 4, Pilot Wings : 350 Frs, jx MD : 300 Frs. Téléphoner au (16) 84 28 73 59.

Département 91
Vds. jx MD : Turtles : 200 Frs, Punch lut : 200 Frs, Robocop : 150 Frs, Galaga : 150 Frs. Contacter Francois, au (16) 60 10 16 41.

Département 91
Vds. S Nintendo + 6 jx (T Ninja, Contra 3, Soccer, Mario...) + Adaptateur USA, valeur : 3800 Frs, vendu : 2800 Frs. Téléphoner le soir, au (16) 69 01 54 79.

Département 91
Vds. jx S Nintendo : D Strike, Rocketeer, Lemmings, et sur MD : F22 : 250 Frs. Téléphoner au (16) 60 89 15 52.

Département 91
Vds. SFC + adaptateur + 4 jx (SF 2, Tennis...) : 2800 Frs sous garantie. Contacter Renaud, après 19h, au (16) 60 11 87 48.

Département 91
Vds. S Nintendo + Nbrx jx (SF2, Zelda 2, Axelay...). Contacter Fabrice, après 17h, au (16) 60 84 58 47.

Département 91
Vds. Ach. jx sur SFC, S Nes, S Nintendo. Contacter Nicolas, après 18h, au (1) 64 91 17 35.

Département 91
Vds. S Nintendo + adaptateur + SF 2, Mario 4, Mario Kart, Parodius, S Soccer : 2000 Frs, GG + Donald, Columns, MGP : 700 Frs. Contacter Serge, au (16) 69 83 26 71.

Département 91
Vds. jx S Nes : Tiny Toons, NHL Hockey 93, Star Wars, X Men, F Fury : entre 250 et 450 Frs. Contacter Fawzi, après 19h, au (16) 60 88 11 70.

Département 91
Vds. jx S Nes : Tiny Toons, NHL Hockey 93, Star Wars, X Men, F Fury : entre 250 et 450 Frs. Contacter Fawzi, après 19h, au (1) 60 88 11 70.

Département 91
Vds. lot de 15 jx Nes : 2000 Frs. Contacter Vincent, au (1) 64 99 63 76.

JOYPAD • MARS 1993 • 160

Achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

SCORE GAMES
LA VIDEO PASSION

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
(1) 43.290.290+

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME-GEAR *	549 F
LOUPE 99 F	ADAPTATEUR SECTEUR 99 F
BATTERY PACK 375 F	GEAR TO GEAR 79 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :	
DRAGON CRYSTAL 99 F	SPACE HARRIER 99 F
SLIDER 99 F	WOODY POP 99 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD)	290 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :	
ALTERED BEAST 79 F	SHINOBI 99 F
KUNG FU KID 79 F	TENNIS ACE 99 F
WORLD SOCCER 79 F	WORLD CUP ITALIA 99 F
GLOBAL DEFENSE 96 F	XENON II 99 F
GHOSTBUSTERS 99 F	SAGAII 139 F
RAMBO III 99 F	AFTER BURNER 179 F
RASTAN SAGA 99 F	SONIC II 209 F

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME-BOY avec TETRIS *	349 F
ETUI ANTI-CHOC 69 F	LOUPE LIGHT BOY 99 F
GAME-GENIE 249 F	HANDY-BOY 349 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :	
GARGOYLE'S QUEST 109 F	BALLOON KID 159 F
TURTLE NINJA 119 F	DR MARIO 159 F
ALLEWAY 136 F	MARIO ET YOSHI 159 F
MOTOCROSS MANIAC 136 F	SPIDERMAN 159 F

NES (+ DE 900 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE DE BASE *	290 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :	
TORTUE NINJA 99 F	SUPER MARIO BROS 169 F
BURAI FIGHTER 139 F	MISSION IMPOSSIBLE 179 F
SOLSTICE 149 F	LOW G MAN 179 F
CHEVALIER DU ZODIAQUE 149 F	ZELDA I 179 F
WIZARDS AND WARRIORS 149 F	ZELDA II 239 F

NEO-GEO

CONSOLE NEO-GEO (NEUVE) (+ DE 50 JEUX DISPO.)

MANETTE 399 F	avec 1 jeu 2490 F
MEMORY CARD 199 F	
Exemple de prix :	
MAGICIAN LORD 690 F	NEUF 479 F
FATAL FURY 990 F	OCCASION 690 F
ART OF FIGHTING 1490 F	1190 F
SUPER SIDEKICKS 1490 F	1190 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE (Française) *	499 F
ADAPTATEUR CARTOUCHE (Japonaise)	79 F
MANETTE PRO 2 *	79 F
GAME-GENIE 349 F	MENACER * 349 F
	FANTASTICK * 199 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :	
PAPERBOY 89 F	RAMBO III 139 F
WRESTLE WAR 89 F	STRIDER 139 F
ALEX KIDD 99 F	WONDERBOY III 139 F
LAST BATTLE 99 F	SUPER HANG ON 179 F
ALISIA DRAGON 139 F	SUPER THUNDER BLADE 179 F
CRACK DOWN 139 F	WORLD CUP ITALIA 179 F
DICK TRACY 139 F	ECCO LE DAUPHIN 299 F
GOLDEN AXE II 139 F	MICKEY ET DONALD 299 F
MOONWALKER 139 F	SONIC II 299 F
OUT RUN 139 F	STREET OF RAGE II 299 F

MEGA-CD (+ DE 60 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGA-CD * avec 1 jeu	1690 F
------------------------------	--------

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

(+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)	
CONSOLE SUPER-NINTENDO (neuve)	759 F
CONSOLE SUPER-NINTENDO (+ MARIO KART)	979 F
CONSOLE SUPER-NINTENDO (+ STREET FIGHTER II)	1090 F
MANETTE SUPERCON II	139 F
ADAPTATEUR SNINT/SFC/SNES	99 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :	
POPULOUS 249 F	WINGS II 349 F
ROCKEETER 249 F	WRESTLEMANIA 349 F
R TYPE 249 F	ANOTHER WORLD 399 F
JAMES BOND JUNIOR 299 F	ARME FATALE 399 F
SUPER MARIO KART 299 F	AXELAY 399 F
SUPER TENNIS 299 F	JIMMY CONNORS 399 F
ZELDA III 329 F	ROAD RUNNER 399 F
HOOK 349 F	MAGICAL QUEST 419 F
ROBOCOP III 349 F	TINY TOONS 419 F

CONSOLE NEC COREGRAFX II * avec 1 jeu

PORTABLE GT TURBO * avec 1 jeu	995 F
+ 600 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)	

CONSOLE LYNX II *

+ DE 80 JEUX DISPONIBLES A PARTIR DE	129 F
--------------------------------------	-------



**VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant
le (1) 43.290.290+**

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop (Nocturne 21 H le mardi)
Métro : Cardinal Lemoine - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 Parking Maubert

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES

NOM PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL VILLE
TEL DOM : TEL BUR :

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :

MANDAT LETTRE ☐

CHEQUE ☐

CARTE BLEUE ☐ N°

Date expiration : . . . / . . .

Signature

Avec notre CARTE DE
FIDELITE, vous bénéficiez
d'une remise
supplémentaire de

10 %

**VENTE PAR
CORRESPONDANCE
24 / 48 H COLISSIMO**

Nous rachetons vos consoles
ainsi que la majorité de vos
jeux sur :

• GAME-GEAR • MEGADRIVE
• MEGA CD • LYNX • GAME-BOY
• SUPER-NINTENDO • NEO-GEO

et échangeons vos consoles et jeux sur :

• N.E.S. • MASTER-SYSTEM • NEC

(voir modalités au magasin)

Paiement immédiat au magasin ou
sous 72 heures maxi pour la province

PETITES ANNONCES

Département 34
Vds. ou Ech. jx MD (WB 3, Toki, Growl...) de 150 à 200 Frs.
Cherche contacts pour échange de jx. Contacter Velestra Fabrice, 4 rue Voltaire, 34200 Ste, ou au (16) 67 74 74 77.

Département 34
Vds. jx MD : Spiderman : 250 Frs, PS 3 : 250 Frs, Shinobi : 250 Frs, Kid Cameleon : 250 Frs, Wadner : 200 Frs. Contacter Julien, après 18h30, au (16) 67 71 89 87.

Département 35
Vds. sur MD : Quackshot : 200 Frs, vente sur le 35 seulement. Téléphoner le week end, au (16) 99 73 10 74.

Département 38
Vds. MD + 4 jx (Quackshot, Spiderman, European Club Soccer, Altered Beast) : 1000 Frs. Téléphoner au (16) 76 97 73 43 HR.

Département 44
Vds. MD + 2 manettes + 6 jx (Sonic, Quackshot...), valeur 3500 Frs, vendu : 1600 Frs. Contacter Nicolas, après 18h, au (16) 40 43 78 01.

Département 44
Vds. Sonic, Quackshot : 300 Frs, SMGP 2, D Strike : 500 Frs à débattre, vente séparée possible. Téléphoner après 20h, au (16) 40 58 93 52.

Département 47
Vds. GG + 9 jx, GB + 8 jx, S Nintendo + jx, à bon prix. Contacter Yann, au (16) 53 65 65 22.

Département 51
Vds. jx MD : S of Rage, Sonic, Robocop, Tazmania, Wonder Boy 5 : 250 Frs, Quackshot Jap : 200 Frs. Contacter Gregory, après 19h, au (16) 26 66 13 25.

Département 54
Vds. jx MD : Fantasia : 180 Frs, Donald : 200 Frs, Gynoug : 210 Frs, Kid Chameleon : 230 Frs. Téléphoner au (16) 83 29 36 71.

Département 55
Vds. GG + Columns, Woodypop + Mastergear + adaptateur secteur : 800 Frs, 2 jx MS : 200 Frs, convecteur MS/MD : 150 Frs. Téléphoner au (16) 29 89 73 41.

Département 57
Vds. MS2 + WBoy4, et Moonwalker : 600 Frs. Contacter David, au (16) 87 53 55 65.

Département 59
Vds. Pro 2 : 200 Frs, et Wrestling sur MD : 250 Frs. Contacter Vincent, le soir, au (16) 20 96 03 26.

Département 59
Vds. jx MD : WBoy 3, Phelios, Side Pocket, Tazmania, Greendog, T Force4. Téléphoner à partir de 17h, au (16) 20 95 28 31.

Département 60
Vds. jx MD (Sonic, D Strike, Road Rash, J Montana 2, Monaco GP...) : 250 Frs pce.

Contacteur Jerome, au (16) 44 52 08 66.

Département 62
Vds. jx MS : Scret Command, Populous, G Axe, N Rescue, Fantasy Zone : 600 Frs. Contacter Boris, le mercredi, au (16) 21 77 01 65.

Département 62
Vds. MD + 5 jx (Sonic, Donald, Gynoug...) : 1490 Frs, Nec + 3 pads + Stupieur : 690 Frs. Contacter Manuel, au (16) 21 39 95 70.

Département 62
Ech. ou Vds. Splatter House 2 : 250 Frs, jx MS de 60 à 200 Frs, Nes + pistolet + 5 jx : 1000 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 21 81 556 50.

Département 66
Vds. MD (sous garantie) + 5 jx + 2 manettes : 1200 Frs. Contacter Pierre, entre 18 et 20h, au (16) 68 56 61 70.

Département 68
Vds. MD Fra : 750 Frs, Quackshot : 250 Frs, King of Bounty : 200 Frs, GG : 800 Frs, avec columns, Shinobi : 175 Frs, Mickey : 175 Frs. Contacter Yann, au (16) 89 22 00 53.

Département 69
Vds. MS + 7 jx + joystick + pistolet : 1200 Frs. Téléphoner au (16) 74 01 36 35.

Département 71
Vds. jx MD Fra : Centurion, PS2, Tazmania, J Madden 92, EA Hockey, Moonwalker, TF2 : entre 250 et 300 Frs. Contacter Stéphane, après 19h, au (16) 85 41 62 31.

Département 73
Vds. 25 jx MD entre 150 et 200 Frs (Speed Ball 2, S of the Beast, J Pond 2...). Contacter Régis, après 18h, au (16) 79 69 52 81.

Département 73
Vds. MS + Alex kid + 1 manette : 400 Frs, jx MS : Sonic, Mickey, Shinobi, Moonwalker, SMGP, Summer Game, G Axe, G&G, Laser Ghost : 130 Frs pce. Téléphoner au (16) 79 35 26 88.

Département 74
Vds. GG + 4 jx + adaptateur : 1100 Frs. Téléphoner au (16) 50 53 19 00.

Département 74
Vds. GG + adaptateur + 2 jx, sous garantie : 1000 Frs à débattre. Téléphoner après 18h, au (16) 50 43 77 39.

Département 75
Vds. GG + Tazmania et Shinobi + Master Gear : 950 Frs. Téléphoner après 19h, au (1) 44 17 95 94.

Département 75
Vds. jx MD : G and Ghost, Twin Hawk, Ghostbusters, Spiderman, Rambo 3 : 150 Frs, Predator 2 : Alien 3, Cpt America : 200 Frs. Contacter Fabrice, au (1) 43 43 27 57.

Département 75
Vds. MD + 2 pads + stick arcade + adaptateur Jap + 10 jx (mickey, SMGP, JM 92...) : 2500 Frs. Contacter Alexandre, au (1) 42 31 44 77.

Département 75
Vds. jx sur MD : Fantasia, Mickey1, Chuck Rock, G Axe, D Tracy, S Dancer et Eswat, entre 140 et 180 Frs. Contacter Patrice, au (1) 45 72 29 03.

Département 75
Vds. MD Fra + 8 jx (Sonic, Mickey, S of rage, Donald...) + Pro2 + manette : 2300 Frs. Téléphoner au (1) 42 64 57 52.

Département 75
Vds. por MD, power stick : 300 Frs, Quackshot, sur Lynx : Robo Squash, Klax, Zendocon : 100 Frs pce, 250 Frs les 3, alimentation : 50 Frs. Contacter Mathieu, au (1) 46 47 66 92.

Département 75
Vds. MD + NHL Hockey : 500 Frs. Contacter Flavio, au (1) 42 54 05 23.

Département 75
Vds. MD + jx + joystick + transfo + péritel sous garantie : 750 Frs, jx sur MD de 200 à 300 Frs. Contacter Paul, au (1) 43 48 26 68.

Département 75
Vds. 13 jx MD (Sonic, Chuck R, S' Darkness, F22...). Contacter Francois, au (1) 48 87 30 31.

Département 75
Vds. MD Fra + adaptateur Jap + 12 jx (Sonic, S of Rage, Quackshot...) : 3000 Frs. Contacter Gregory, au (1) 43 79 92 57.

Département 75
Vds. GG + 3 jx : 850 Frs, CGX + 5 jx + 2 manettes : 900 Frs. Contacter Arnaud, au (1) 42 41 23 33.

Département 76
Vds. MS + 6 jx (S Monaco, Shinobi, Bubble Bobble...) : 1200 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 35 73 48 04 HR.

Département 76
Vds. MS2 + 4 jx (S Monaco GP, Shinobi, Action Fighter, WBoy) : 800 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 35 93 78 47.

Département 77
Vds. jx MD : Urban Champion, Golf Soccer, Top Gun, Kung Fu... 130 Frs pce. Téléphoner au (16) 60 72 08 16.

Département 77
Vds. sur MD : Sonic 2 Jap : 280 Frs, S Monaco : 220 Frs, adaptateur 50 Frs. Contacter Benoît, au (16) 60 06 13 99.

Département 77
Vds. GG + 11 jx + adaptateur secteur : 1500 Frs, jx Nec CD : YS 1 et 2, Cosmic Phantasy, Wboy 3, Vigilante, S Populous, Doreamon. Téléphoner au (16) 60 20 44 70.

Département 77
Vds. jx MD : 200 Frs : A

Bunner2, Sonic, Tazmania, SMGP2, S of Rage, Fantasia, Mickey, Quackshot...
Téléphoner au (16) 64 25 23 85.

Département 77
Vds. MS 2 + 2 manettes + 9 jx (Sonic, Donald, Mickey, Shinobi...) : 1500 Frs. Contacter Pierre, après 20h, au (16) 60 29 18 40.

Département 77
Vds. cables pour brancher une MS, ou MD sur un moniteur Amstrad Cpc : 100 Frs. Contacter Nicolas, après 19h, au (16) 60 65 93 57.

Département 77
Vds. MD + sonic 2, Monaco, World of Illusion, J Buster + adaptateur + 2 pads : 1700 Frs, ou contre S Nes US + jx. Contacter Benoît, au (16) 60 06 13 99.

Département 78
Vds. MD Jap + 2 manettes + 10 jx (Sonic 1 et 2...), valeur : 6000 Frs, vendu : 1800 Frs. Contacter Yann, au (16) 30 62 14 32.

Département 78
Vds. jx à 310 Frs, ports inclus : S of Rage, Mercs, Vapor Trail, G Axe 2, Robocop, et à 260 Frs : Hell Fire, Mikey, DJ Boy. Contacter Laurent, au (16) 30 43 80 90.

Département 78
Vds. MD + 1 manette + 1 transfo : 400 Frs. Contacter Etienne, au (16) 34 62 48 92.

Département 78
Vds. S of Rage, Quackshot, W of Illusion sur MD et sur S Nintendo Hook, SF 2, M Quest. Contacter Philippe Richard, 18 Ave Gambetta, 78400 Chatou.

Département 78
Vds. MS 2 + 1 manette + Alex Kidd, Shinobi : 400 Frs à débattre. Contacter Gael, après 18h, au (16) 30 90 95 52.

Département 78
Vds. MD Jap + 15 jx (Mickey, Donald, Sonic, WB 5...) + 2 manettes : 2500 Frs, GG + 6 jx : 1500 Frs. Téléphoner au (1) 30 56 36 75.

Département 78
Vds. Nbrx jx GG : 150 Frs, adaptateur auto : 100 Frs. Téléphoner au (16) 34 77 43 16.

Département 78
Vds. MS + 25 jx (300 Frs la console, jx entre 50 et 150 Frs) + pistolet. Téléphoner entre 18 et 20h, au (16) 39 50 06 11.

Département 82
Vds. MD : 600 Frs + Sonic, T Force 2, G Force 2, A Beast, S of Beast, Quackshot, Shinobi, Ghostbusters : veds, ou échange. Contacter Fabien, après 19h, au (16) 63 65 40 63.

Département 83
Vds. MS + jx + rapid fire : prix intéressant. Téléphoner au (16) 94 35 33 14.

Département 84
Vds. jx MD, possible d'échange, contre jx MD, ou S Nintendo. Contacter Clement, après 18h, au (16) 90 70 36 36.

Département 85
Vds. MS + 1 manette + 6 jx (Vigilante, Moonwalker, Galaxie Force...) : 1200 Frs. Contacter Jerome, après 19h, au (16) 39 94 06 33.

Département 85
Vds. MD sous garantie + 2 manettes + jx (Sonic, TF 3...), valeur : 3200 Frs, vendu : 1990 Frs. Contacter Sylvain, au (16) 51 67 14 92.

Département 85
Vds. MS : 350 Frs, jx de 100 à 250 Frs, Control Stick : 150 Frs, Lighter Phaser : 250 Frs. Contacter Rodrigue, après 18h, au (16) 51 62 32 75.

Département 91
Vds. MS + 5 jx + 2 manettes : 800 Frs. Contacter Marc, après 18h, au (1) 60 79 14 81.

Département 95
Vds. GG + 4 jx (Mickey, Shinobi, SMGP, Columns) + adaptateur : 1100 Frs, valeur 2000 Frs, sur S Nintendo : SF2 et Mickey : 300 Frs pce. Contacter Adrien, le soir, au (1) 46 06 29 82.

Département 95
Vds. MD + 5 jx + 2 pads + 1 malette de rangement : 1100 Frs, valeur : 2800 Frs. Contacter Kevin, au (1) 47 66 79 10.

Département 91
Vds. MD + 8 jx + 2 manettes : 1700 Frs à débattre. Contacter Laurent, au (16) 60 19 11 39.

Département 91
Vds. GG + 10 jx (Sonic, Donald, SMGP...) + loupe + Master Gear + valise, valeur : 4400 Frs, vendu : 2200 Frs. Contacter Franck, le soir, au (16) 69 25 97 60.

Département 91
Vds. MD Jap + 10 jx : 2000 Frs, Joe and Mac (SFC) : 210 Frs, S Aleste : 300 Frs, S Mario4 : 220 Frs, moniteur + adaptateur console : 900 Frs. Téléphoner au (16) 64 46 15 14.

Département 92
Vds. GG + 10 jx + adaptateur secteur + cable GG : 1500 Frs. Contacter Romain, après 18h30, au (1) 46 55 84 88.

Département 92
Vds. GG + 16 jx (Sonic, Mickey...) : 3700 Frs à débattre, ou contre Nec GT + 10 jx mini. Ech. jx Neo Geo (F F, Ninja Combat...). Contacter Camille, au (1) 46 56 70 06.

Département 92
Vds. GG + 4 jx (Sonic 2, Donald...) + adaptateur secteur : 1000 Frs, garantie 10 mois. Contacter Pierre, au (1) 47 98 56 84.

Département 92
Vds. GG + 5 jx + adaptateur secteur + 1 Lynx + Paper Boy : 1200 Frs, et échange MD + 5 jx contre S Nes + 1 jx. Contacter Philippe, au (1) 46 03 01 39.

Département 92
Vds. MD Fra + 1 joystick + S of Rage : 750 Frs. Contacter Laurac Denis, au (1) 47 94 69 80.

Département 92
Vds. pour MD : Populous, Spider, Centurion, J Pond 2 : 220 Frs, port compris. Téléphoner au (1) 47 30 12 62.

Département 92
Vds. 10 jx MD : D Strike, Tazmania, Corporation, G Axe2, T Force 3... 250 Frs pce, ou offres. Contacter Sabrinba, au (1) 46 03 00 95.

Département 93
Vds. Nbrx jx MD : Kid Chameleon, Gynoug, Sonic, Donald, Shinobi, MGP, Alien Storm... de 200 à 280 Frs. Contacter Jimmy, au (1) 48 68 21 41.

Département 93
Vds. jx MD : S Beast, Tiger, California Game's, Undealene + AD Jap : 850 Frs, jx seul de 160 à 250 Frs. Téléphoner au (1) 48 58 48 28.

Département 93
Vds. GG + Columns + adaptateur Master Gear et secteur : 1000 Frs. Téléphoner au (1) 48 96 19 95.

Département 93
Vds. jx MD : Sonic, S of Rage, Joe Montana, T Force 3, de 100 à 200 Frs. Contacter Daniel, après 19h, au (1) 48 95 41 93.

Département 94
Vds. jx MD : Sonic, Fantasia, Phantasy Star 3, G'n'G, Evil Hunter... Contacter Robin, au (1) 43 39 91 43.

Département 94
Vds. jx MD : Sonic 2, Bulls, TF 4, Mickey, Donald..., ou contre S of Rage 2 et autres news, ou vendu entre 260 et 320 Frs pce. Contacter Tong, au (1) 43 78 52 00.

Département 94
Vds. MD + 14 jx (Quackshot, Sonic, EL Viento, S of Rage...) + adaptateur MS : 2500 Frs. Contacter J Pierre, le soir, au (1) 43 82 34 36.

Département 94
Vds. GG + 9 jx + adaptateur + Master Gear : 1600 Frs. Contacter Fabien, après 20h, au (1) 45 99 37 93.

Département 95
Vds. MD + 6 jx (Sonic 2, TF 4...) : 2200 Frs, jx SFC (P of Persia...). Contacter Frédéric, à partir de 18h, au (16) 39 92 13 93.

Département 95
Vds. GG + 7 jx (Sonic, Mickey, Asterix, MGP...) : 1500 Frs, avec adaptateur MS. Contacter Guillaume, après 19h, au (16) 30 20 57.

HOSTOS DU CŒUR

Noël est passé et tu as reçu ta nouvelle console 16 bits, les dernières cartouches de jeux, celles que tu avais demandées et qui te plaisaient. Et maintenant, que vas-tu faire de ton ancienne console 8 bits et des jeux qui tournaient dessus, ceux qui t'ont fait passer de bons moments ? Tu t'apprêtes probablement à les ranger ou à les vendre, mais à quel prix ? Tu n'en tireras pas beaucoup, et encore, tu n'es même pas sûr de pouvoir trouver des clients...

L'association "Main dans la Main", les magazines Joystick, Joypad, Megaforce et Super Power et la radio RTL te proposent de faire un geste généreux.

Il y a plusieurs milliers d'enfants et d'adolescents qui séjournent pendant plusieurs mois ou même pendant plusieurs années dans les hôpitaux français. Etre opéré et rester plusieurs jours dans une chambre d'hôpital, ça n'est déjà pas vraiment super sympa. Y rester et y vivre une grande partie de son enfance, c'est

connaître une grande solitude.

A l'occasion d'opérations de mécénat, quelques services hospitaliers ont chacun reçu une console et une cartouche de jeu. Tout comme toi, les jeunes malades se sont pris de passion pour ces jeux vidéo. Mais ces rares équipements (une vingtaine, dont quelques consoles 16 bits, pour plusieurs milliers d'enfants) ne suffisent pas à leur faire oublier leur isolement.

Nous sommes persuadés que tu voudras aider ces enfants malades et leur apporter un peu de soutien en leur offrant la console dont tu ne te serviras plus, un ou plusieurs jeux, afin de contribuer à dédramatiser leur séjour et à briser leur ennui.

Tous les dons reçus resteront dans les hôpitaux: pendant plusieurs années, ils feront le bonheur d'un grand nombre d'enfants et d'adolescents.

TOI AUSSI, PARTICIPE À CETTE OPÉRATION "HOSTOS DU CŒUR". Renseignements : 40 35 48 44

MAIN
DANS LA
main

L'association Main dans la Main, créée en 1987 et regroupant des bénévoles cherchant à améliorer la qualité de la vie des enfants hospitalisés, recueillera vos envois et se chargera de les répartir dans les différents hôpitaux.

HOPITAL NECKER-ENFANTS MALADES 149, RUE DE SEVRES 75015 PARIS

**SUPER
POWER**

RTL

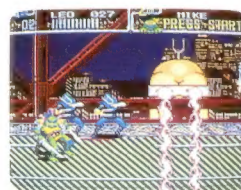
**joystick
joypad**

**MEGA
force**

Nouveau sur **SUPER NINTENDO** ENTERTAINMENT SYSTEM Nouveau sur **SUPER NINTENDO** ENTERTAINMENT SYSTEM Nouveau sur



Le terrible Shredder, toujours aussi machiavélique, vient d'envoyer l'un de ses androïdes diaboliques avec pour mission de voler la Statue de la Liberté. Dans ce jeu d'arcade en six grandes étapes, les Tortues Ninja devront vaincre Shredder, voler au secours de la Statue et l'arracher de ses griffes. Alors que les Tortues tentent de se débarrasser de Shredder à jamais, ce dernier tire sur tout ce qu'il trouve sur son passage, les envoyant voyager dans le temps avec son rayon de translocation à matrice. Tout en se débattant pour retourner en 1992, les Tortues pourront-elles vaincre cette armée de voyous historiques et mener une bataille finale contre Shredder?



KONAMI®
La passion des jeux
Original
Nintendo
Seal of
Quality